3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.29
攻略透解
口袋妖怪不可思议的迷宫（GBA）
哈利波特与火焰杯（GBA）
模拟人生2（GBA）
大金刚王国3（GBA）
专题企划
天涯何处无芳草
——光棍们的梦中情人
研究中心
《X战警2 末世降临》深入研究篇（PSP）
《超级机器人大战J》一周目零改造通关研究（GBA）
《洛克人EXE5 加内尔小队》秒杀BOSS战术详解（GBA）
话梅杂志&3DM-SMV



最优价格
最优性能
保证兼容性

花一样的价钱，你的选择是什么？

烧录合卡VS翻版卡带(D卡)

	合卡功能	烧录次数	质量	兼容性	其他功能
烧录合卡	合卡	可重复烧录一万次	全新芯片保证质量	可兼容其它烧录品牌	可对应其他烧录软件自动升级
翻版卡带	单卡	不能烧录	劣质芯片质量不保证	完全不可兼容	无

最优价格 最优性能 保证兼容性

烧录速度快，擦写可达万次。









请登陆KST网站：
www.kst1388.com

产品在全国各大游戏专卖店均有销售

联系人：何小姐 (0)13710876575 020-34097538



水晶版

MAGIC EDITOR CARD

新一代GBA金手指，可自动搜寻密码并可对密码进行编辑和添加，详细功能请查阅说明书！





SUPER 火线

最新超级火线烧录系统
内置金手指功能
For GBA/SP



话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注

天涯何处无芳草——光棍们的梦中情人

聊聊游戏中的梦中情人，给自己一个告别单身的祝福。光棍节已经过去，让光棍的日子也一同成为历史吧……

P39

《口袋妖怪不可思议的迷宫》超详细攻略

游戏系统深入剖析
迷宫突破战术详解
全道具详细列表

P86

超任名作的再次降临

大金刚王国3 完美收集攻略

关卡难点全解析
隐藏要素全收集

P122

目标是最高完成度——105%！

话梅杂志&3DM-SMV



封面插图：陈杰　美术总监：吴松



本期赠品



新浪图铃畅游充值卡

屏幕清洁布



口袋光环 VOL.29

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

话梅杂志&3DM-SMV

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

诺梅杂志&3DM-SMV

掌机情报站

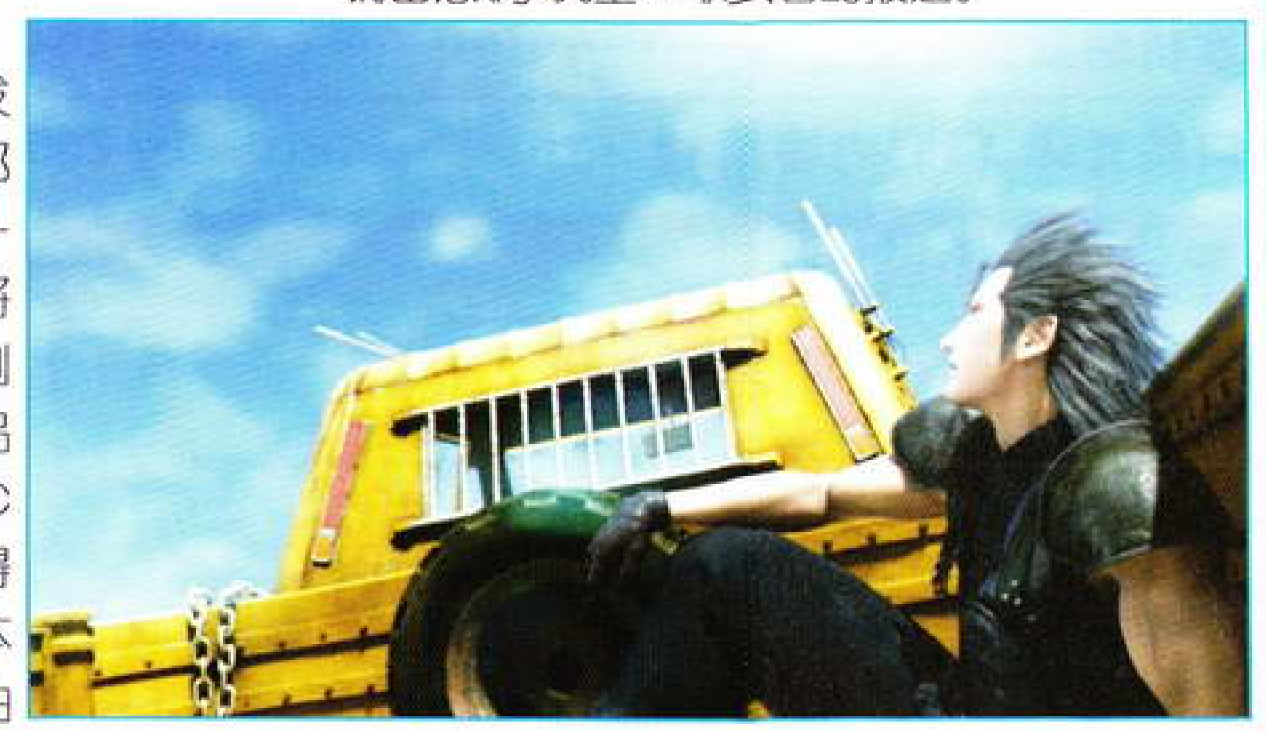
ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

S软件 Software 《危机之源 最终幻想VII》明年E3展出？

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

作为《最终幻想VII》(以下简称《FF VII》)关联作品的第四弹，PSP版的《危机之源 最终幻想VII》(以下简称《CC FF VII》)宣布制作计划已经有将近一年左右的时间了，但除了今年E3大展上的一小段概念影像外，这款游戏就几乎没有公布过更进一步的消息。考虑到目前PSP在日本处于颓势，许多玩家都担心这款游戏会不会像当年WSC版的《FF III》那样中途夭折。不过，近期该游戏的制作人北濑佳范和人物设定野村哲也在接受日本媒体采访的时候明确表示，游戏目前正在顺利制作之中，并且将会协同另外一款之前从未公布的《FF VII》关联作品的收尾作(机种未定)于明年E3时正式展出。

制作人北濑佳范先生表示，《CC FF VII》在故事上将主要以发生在《FF VII》前后没有说清楚的部分为中心，就像之前所公布的一样，克劳德昔日的战友扎克斯将会是本次故事的主角。本作在剧情上会包括一些之前的关联作品中已经叙述过的部分，但在《CC FF VII》中，这些部分将会描述得更加仔细，更注重细节部分。本作的剧本基本上已经完成，但由于目前还没到可以发表的阶段，所以暂时还不能公开。



野村哲也先生表示，《CC FF VII》的开发并没有像大家所想像的那样举步维艰，因为游戏的制作人员同时还要开发其他作品，所以才影响到了开发进度。游戏的剧情已经差不多完成了，目前正在验证战斗操作等方面的内容。考虑到PSP的携带性，这次的剧情将会为能够轻松简便地游戏而服务，不过在玩的感觉上比起家用机来将会毫不逊色。

虽然北濑先生和野村先生的发言扫除了玩家们心头的疑云，但另一方面也意味着，原本预计在2006年初发售的《CC FF VII》的正式发售时间很有可能至少要在明年5、6月之后了。而传说中的“《FF VII》关联作品的收尾作”的真面目又是什么？它会是一款掌机作品吗？相关消息请留意《掌机王SP》以后的报道。

E事件 Event 任天堂Wi-Fi网络遭遇速度故障

早前任天堂公司公布可以通过他们公司的Wi-Fi连接服务，让全球的玩家无线对战《马里奥赛车DS》和《托尼·霍克滑板》，最近，就在全球的玩家为他们拿到任天堂的Wi-Fi终端设备欢呼雀跃时，一丝不协调的声音却传了出来。

在任天堂的Wi-Fi服务官方网站上，目前的服务状况被描述为：“全球Wi-Fi服务遭遇干扰问题。”进一步深入网站可以发现，这个问

诺梅杂志&3DM-SMV

题单单发生在《马里奥赛车DS》的Wi-Fi连线对战上，《托尼·霍克滑板》倒是一点问题没有。

出现问题的具体原因还没有公布细节方面的材料，但是网站向出现问题的玩家提供了一条解决方案。

"从我们的试验中得出大部分无线对战问题的出现都是由于您的周围有一些其他的无线设备(如：无线路由器、微波炉之类)。强烈建议大家在发生问题时转移地点或是关闭其他无线设备。"





冒险者无国境，《大航海时代IV》两大掌机平台齐登场


NDS版

在今年10月举行的"NDS 秋季发布会 2005"上，Koei公布了旗下著名SLG作品《大航海时代》的NDS版制作计划。虽然当时并没有给游戏冠以正式名称，不过从公布的画面来看，大家还是依然可以猜到游戏其实是系列第4作的复刻版。最近该游戏的新情报终于得以公布，游戏的正式标题将命名为《大航海时代IV 新航路》，并预计于明年2月份同时登陆NDS和PSP两大掌机平台。


PSP版

《大航海时代IV》原是1999年登陆于PC和PS平台的一款名作，以其新颖的16世纪海洋冒险题材和唯美的画风给广大SLG爱好者留下了极其美好的回忆。这次的复刻版并不仅仅是单纯的移植，而是将会在原作的基础上加入众多新的要素。目前所公布的新


NDS版

要素包括：增加新的交易路线"黄金航路"，如果能发现它的话将会获得更高的报酬；用"谜之古地图"来进行财宝和秘境的探索，每次的谜团都会不同，多次挑战都能获得新的乐趣；通过通信对战可以和好友的帆船进行海上竞速，获得竞速胜利同样可以获得较多的奖金。


PSP版

除了NDS版和PSP版共通的新要素外，光荣还特别针对两大掌机的性能加入了各自不同的新要素，比如NDS版将增加对应触控笔的全新操作方式，当然在海上竞速的时候也可以用触控笔来控制；PSP的画面比例将变为16：9，同时由于主机性能优异，在画面表现上也将更胜一筹。



Spike成为Dwango子公司，今后将加强网络及手机游戏开发



11月14日，株式会社Dwango宣布了他们已经取得了日本著名游戏公司Spike的股份，并将其纳为自社子公司的消息。股份的让渡契约已在11月14日签订，而股份让渡也已经在11月16日顺利完成。Spike曾经在PS2上开发过例如《侍道》、《喧哗番长》等脍炙人口的作品，虽然在掌机上开发的游戏并不算多，但如NDS上的《研修医 天堂独太》还是取得了一定成绩，而"《忍道》系列"的最新作《忍道 焰》也将于明年登陆PSP平台。

诺梅杂志&3DM-SMV

成为Dwango的子公司后，Spike今后将更加注重网络游戏以及手机游戏的开发。早在今年4月，Dwango已经将制作过"《风来之西林》系列"、"《恐怖惊魂夜》系列"的Chunsoft纳为了自己的子公司。既然现在Spike和Chunsoft都已属于Dwango麾下，那今后是否会推出由这两家公司共同开发的的梦幻作品呢？值得期待。

Event 事件 法国发行游戏人物主题邮票

法国现在被认为是游戏业发展最好的国家之一，很多大公司如Eidos、Infogrames、Ubisoft的总部都设在了法国。法国政府对游戏也是极为重视，以至于他们认为光是给市民们提供从事游戏业的机会是远远不够的，宣传的力度还要不断加大。

近期法国的邮政部门发行了一套以游戏史上最出名的10名角色为主题的邮票。这些主角们有不少是我们中国玩家也很熟悉的：马里奥、林克、大金刚；吃豆人、波斯王子、雷曼。另外为了配合邮票的发行，一本60页厚的介绍相关游戏的小册子也将同时发售，小册子最大的卖点就是来自SCE的久多良木健对各款游戏的介绍与评价。

Event 事件 梦幻组合再联手，Activision续约梦工场

日前Activision和梦工场成功续签了关于继续授权Activision对梦工场电影进行改编游戏的合同，不过合同的具体细节还没有公布。



该合同包括了未来几年内梦工场的大部分重头电影，如《史莱克》系列、将于2007年推出的《蜜蜂的故事》(Bee Movie)和将于2008年上映的《功夫熊猫》(Kung Fu Panda)。另外两部目前正在制作的电影也包括在内：《雷克斯轰炸机》(Rex Havoc)和《如何训练你的龙》(How to Train Your Dragon)。

改编游戏的范围将覆盖家用机、掌机、PC等多个平台。Activision和梦工场的合作开始于好几年前，大量有关《怪物史莱克》的改编游戏都是由Activision发行，最近走红的《马达加斯加》相关改编游戏同样是Activision一手打造的。



Software 软件 小岛秀夫再度出马，全新PSP游戏呼之欲出

日前据小岛秀夫公开的个人官方Blog上透露，小岛秀夫的游戏开发小组目前正在开发一款PSP游戏。不过目前该计划还处于比较初级的阶段，一切还处于设计之中，所以小岛秀夫并没有透露细节方面的东西。Blog上还提到《潜龙谍影 Acid 2》的监督野尻真太将和小岛秀夫一同开发这款游戏。小岛秀夫是否将作为核心成员参与游戏制作目前还不得而知，不过他肯定会为游戏加入他的那些天才想法。



"现在看来它还只是一个项目计划，"小岛秀夫这样在Blog上写道："不过重点是它将拥有一个全新的系统，所以我们现在要做的首要工作就是了解它是否会被玩家没接受。我们将制作一个初步的原形版本，让它可以试玩，这是一个完全不同于传统游戏的新系统，这也是游戏的卖点。它是会被接受还是拒绝，我们将拭目以待。"

诺梅杂志&3DM-SMV

软件 Software

Taito发布一系列NDS新作

前段时间Taito公布了一系列的PSP新作，让人以为这个目前已经成为Square Enix子公司的游戏厂商完全偏向了PSP的阵营。不过形势天天在变，最近Taito又公布了三款NDS的新游戏。

第一款是Taito的看家作品《泡泡龙》的最新作品，游戏将很好地支持双屏，你将可以使用触摸笔来发射泡泡，并且游戏还将支持无线网络功能，最大支持5人对战和一些下载功能。游戏将于2006年2月2日发售。

第二款是一款飞行射击类游戏《弹爵》，其实它就是日版的《纳米漂移》，该游戏的美版早于今年的7月就已经推出，日版的推出时间为2006年1月26日。

第三款也是一款飞行射击类游戏，不过它是完全原创的，你将可以使用触控笔来控制飞机的速度，选取武器，锁定敌人。游戏还包含了一些RPG的游戏要素，比如你的飞行员可以通过获得经验值来升级提高各项能力，如更快的反应能力、更加精确的锁定等等。另外你还可以用游戏中获得的资金到游戏中的商店里购买零件升级你的战机。该游戏将于2006年2月9日发售。

《Capcom经典合集Remix》

Capcom的早期街机作品拼盘《Capcom经典合集》将登陆北美PSP，其中包括了初代《街头霸王》、《飞龙》、《名将》、《1941》以及《威虎战机》等一系列大家耳熟能详的作品。





《天外魔境 II》

原本预定今年12月发售的Hudson经典RPG作品《天外魔境 II》的NDS版现在将发售日调整到了明年2月，延期的原因很有可能是为了避开年底各个主机上的大作狂潮。

《超级机器人大战i》

GBA上的第一款《机战》作品《超级机器人大战A》即将以《超级机器人大战i》为标题于今年冬天移植到日本i－MODE手机上，月额为525日元。

《圣剑传说DS 玛娜之子》

来自SE的A·RPG大作《圣剑传说DS 玛娜之子》的准确发售时间目前还没有确定，不过最近有消息指出这款作品很有可能在明年2月份发售。

《Mother3》

酝酿多时的任氏RPG大作《Mother3》早前已经宣布将在明年春季在GBA上推出，目前有消息称这款作品的开发方将是曾经开发了《新约 圣剑传说》和《魔法假日》等游戏的Brownie Brown。

《大家的块魂》

曾经演唱过PS2版《块魂》片尾曲和《人见人爱 块魂》片头曲的日本著名歌手松崎茂将继续为即将在PSP上登场的《大家的块魂》演唱片尾曲。



《太鼓之达人 携带版》

PSP的《太鼓达人 携带版》最近又有新曲下载，这次追加的是大家非常熟悉的Namco的著名冷兵器对战游戏《灵魂能力2》中的曲子。

《OutRun》

来自美国购物网站的消息，SEGA目前正在开发旗下著名赛车游戏《OutRun》的新作，针对的平台除了PS2和Xbox外，还包括新锐掌机PSP。

《安洁莉可》

Koei的著名女性向游戏《安洁莉可》新作即将于明年2月在NDS上登场。除了主要的游戏模式外，本作还将包括通信模式和占卜模式等NDS版特有的新要素。



无双福袋

Koei将在今年12月15日和12月22日分别发售两款包含了《无双》作品的超值福袋。12月15日发售的福袋将包含PSP版《真·三国无双》和《激·战国无双》两款作品，而12月22日发售的那款则将包含《激·战国无双》和《信长的野望 将星录》，售价均为8800日元。这两个福袋除了包含游戏外，还将附赠豪华特典。

话梅杂志&3DM-SMV

最新日本掌机游戏周间销量榜

＊ 累计时间2005年10月31日～2005年11月6日 ＊

这次销量榜上只出现了《众乐乐大全》一款新游戏，不过它一上榜便轻易夺得了冠军的宝座，并且还一定幅度地带动了当周NDS主机的销量，实力不容小觑。这次前2～6位都是销量榜上的常客了，每周都有非常稳定的销量。另外，11月2日发售的《摩擦 红侠乔伊》虽然游戏素质还不错，但由于在日本人气低靡，所以连前10位都没能挤进，实在有些可惜。



第1位 NDS

众乐乐大全

作为一款棋牌游戏合集，本作是节日里与大伙一起游玩的佳品。

周间销量 6万4994套
累计销量 6万4994套

◆Nintendo ◆2005年11月13日 ◆3800日元



第2位 NDS

宠物蛋的小店

目前NDS第三方游戏中的销量冠军非本作莫属。

周间销量 2万2192套
累计销量 32万9979套

◆Bandai ◆SLG ◆2005年9月15日 ◆4800日元



第3位 PSP

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版

游戏中收录了多幅优美的风景画，帮助玩家缓解脑力疲劳。

周间销量 2万1981套
累计销量 9万3491套

◆SEGA ◆ETC ◆2005年10月20日 ◆2800日元



第4位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

《成人脑力锻炼DS》目前的累计出货量已经达到了100万！

周间销量 2万1155套
累计销量 72万4478套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



第5位 NDS

口袋妖怪方块

通过联机来和其他玩家对战能够体会到本作的新乐趣。

周间销量 1万9794套
累计销量 9万5171套

◆Pokemon ◆PUZ ◆2005年10月20日发售 ◆3800日元

排名	游戏	周间销量	累计销量
第6位 NDS	轻松头脑教室 ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元	1万7387套	63万 20套
第7位 GBA	FCMINI 超级马里奥兄弟 ◆Nintendo ◆ACT ◆2004年2月14日发售(2005年9月13日再版) ◆2000日元	1万3413套	96万 597套
第8位 NDS	超级碧奇公主 ◆Nintendo ◆ACT ◆2005年10月20日 ◆4800日元	1万2668套	6万1535套
第9位 NDS	任天狗(柴犬&腊肠狗&吉娃娃) ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	1万1544套	75万2978套
第10位 GBA	游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！ ◆Konami ◆TAB ◆2005年10月13日发售 ◆4980日元	5968套	6万5424套

话梅杂志&3DM-SMV

汉化讯息台

最近的掌机汉化界可谓一波三折，几乎是同时放出的NDS和PSP汉化游戏当仁不让地吹响了次世代掌机游戏汉化步入正轨的号角，但随之而来的却是GBA汉化的又一萧条期，好在已经发布的GBA中文游戏都在马不停蹄地进行着更新，不断力求向完美。

游戏王DS 噩梦之吟游诗人



11月9日，天使汉化组的Crystal放出NDS游戏《游戏王DS 噩梦之吟游诗人》(本刊译为《游戏王DS 噩梦吟游者》)的汉化补丁，该补丁翻译进度如下：全卡片+系统+一半卡片效果。此外剧情部分已经交由网友协助翻译了。Crystal还特别提到由于目前没有模拟器，所以他们不能亲自测试，希望玩家们可以测试一下并将发现的BUG以DC截图的形式放到他们的论坛里去，看来这个游戏要想完美，广大玩家也要出力了。希望有条件的朋友可以助他们一臂之力，BUG汇报地址是http://www4.emu-zone.org/angelteam/bbs。

11月19日，《游戏王DS 噩梦之吟游诗人》进行了更新，目前处于内测状态，汉化工作由天使汉化组和NDSBBS共同进行，目前版本的进度是全卡片+全效果+系统+50%剧情汉化完成，要完美估计至少还得一个月，请大家耐心等待吧。

《战国封神传》体验版

同样在11月9日这天，PSP部落旗下的部落汉化组放出了PSP游戏《战国封神传》体验版本傻瓜版0.1.2，PSP部落的管理员暨游戏发布者S称，游戏中的第一章翻译已经完成，但其后将会变成乱码，也就是说目前还不适合通关游戏，不过纯粹作为体验也是不错的。另外他坦言第一章第一节由于汉化组的日语翻译还是实习人员，所以翻译质量有待提高，但是第二节将非常完美！目前小组成员有Jeff Chen、瘦子KYO、爱在天涯、YUKI、滴滴、爪子、暗黑红狼、tjx かおる、路过而已以及B等。



由于时间仓促，该版本只将剧情汉化，其他汉化正在进行中，为了让玩家给予PSP游戏汉化更多的支持，他们希望更多的日语翻译、游戏破解以及汉化统筹方面的人才参与进来，使汉化工作能够更上一层楼。

部落汉化组的官方汉化讨论区在http://bbs.pspper.com/forumdisplay.php?fid=33，也可以联系QQ（9796797），希望各位PSP玩家中的有志之士可以加入当中，并给他们提出意见和建议。



汉化补丁更新短消息

■11月5日，EZ论坛的罗伊SD更新了《超级机器人大战J》的汉化补丁1.9CN，该版本汉化了开头及精神指令，部分武器名、人名和剧情未汉化，预计于11月15日放出2.0版。不过可能因为人手问题，到笔者完稿时的19日还没有放出，还是请大家再多等等吧。



■11月6日，SJF更新了GBA游戏《多卡邦怪物猎人》汉化版的试玩版3，目前看板、路牌汉化了，现在又把菜单选项的图片汉化了，并谦虚地称终于算是做了一件实事。另外他也在招募翻译以完成汉化事业，有志于共同汉化的朋友请联系SJF，只要精通日文或者英文就可以。SJF的QQ是422046848。

■11月9日和17日，《通勤一笔》汉化版(DNA汉化)前后更新了两次，最新版本为17日发布的1.0版本。

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

最近三大掌机上都有数款颇受关注的作品：PSP的《Talkman》新意十足，是大家出国旅游的好伴侣；《口袋妖怪不可思议的迷宫》NDS和GBA同时出马，集合了《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》两大名作精华的这款作品必能带给你带来全新游戏享受；《马里奥赛车DS》毫无疑问是款杀手级作品，如果能与人联机的话乐趣还会直线上升。



栏目主持：雷伊

Talkman

Talkman



画面
音效
系统

雷伊：在发售前引起巨大关注的工具软件，说得更确切些其实应该是出国旅游时与外国人的交流工具。其中收录了28种场合下的3000条左右对话，虽然听上去并不多，但实际用起来会发现还是挺丰富的。此外，大家还可以用这款软件来练习自己的外语听说能力，主角麦克斯会给予你一定的评价，很是有趣。可惜的是读盘的频率和长度实在有些让人受不了。

推荐

LIKY：游戏的创意非常不错，带着这个出国应该能应付一些难题了。令人欣喜的是内置了简体中文，而且中文发音也字正腔圆，非常亲切。主角的造型也非常滑稽可爱，说话时还会做出各种有趣表情，有时候很搞笑的。不过本作还是有一些不足的地方，比如内置的用语还是不够丰富，限制较大，而读盘时间过长也是很大的问题，期待续作能够改善。

海文：号称PSP版翻译软件的作品，玩家只要对着软件附送的麦克风说出自己想说的话，软件就可以把玩家的话翻译成英语、日语、汉语、韩语中的任何一种，游戏中收录的约3000条对话足以应付出门旅游时的一些基本需求。并且除了翻译功能之外，软件中所包含的一些迷你游戏也相当有意思，非常适合学习外语或者是经常出国旅游的玩家。

UMD■SCEJ■ETC■2005年11月17日■1人■对应PSP专用麦克风■384KB以上

福福之岛

福福の岛



画面
音效
系统

雷伊：一款包含了占卜要素和众多迷你游戏的休闲佳作，虽然外表看上去有些古怪，游戏中的岛民们也着实有些诡异，但这并不影响游戏的好玩程度。本作属于那种乍一看很无聊，但一旦投入进去就很难自拔的作品。每天用它来测试一下你的运势(挺准的)，和岛民们交流一下是件挺惬意的事情。可惜的是游戏中基本没什么音乐，有时会给人过于沉闷的感觉。

推荐

胧月：本作是一款风格闲适的AVG。初看画面就可以立刻联想到SCE旗下另一款作品"《我的暑假》系列"，而实际游戏时，也能为游戏的画面和内容感染。游戏的主题是"心理"和"占卜"，因此对玩家的日语水平有一定的要求。当然不要以为游戏只是枯燥的对话，厂商给玩家在岛上预备了各式有趣的岛民和各种小游戏，感兴趣的玩家不妨一试。

推荐

海文：风格相当另类的一款游戏，融合了占卜、解谜、迷你游戏等众多要素。和其他的游戏不同，玩家在游戏中并没有一个十分明确的目的，因此游戏也并不需要玩家花费大量的时间来研究如何过关什么的。游戏中的时间流逝与现实生活是相同的，并且游戏中的占卜结果也会在游戏中反映出来，在游戏的过程中玩家会有融入游戏的感觉。不过游戏的读盘算是一个不大不小的问题。

UMD■SCEJ■AVG■2005年11月17日■1人■对应PSP专用麦克风■672KB以上

指环王战略版

Lord of the Rings Tactics



画面
音效
系统

软饼干：本游戏最大的两个优点是：一是有完整的指环王三部曲剧情，并可以使用原著中正义和邪恶两方的阵容。二是其富有创新精神的某些游戏系统，比如其升级系统和被分为了两个阶段的战斗系统。可惜的是游戏的缺点和它的一样明显，蹩脚的操作，不友好的界面，乏味的攻关过程，让游戏的评价大大折扣。只向《指环王》的狂热FANS推荐。

马修：作为"《指环王》系列"游戏最新作，本作虽然谈不上出色，但也很好地再现了中土世纪的那场壮丽的战争，游戏中穿插的电影剪辑无疑更让FANS亲切感动。不足的是游戏的整体节奏有些慢，而作为战略游戏，指令操作也显得有些繁琐，想痛快玩下去还真需要习惯一下。不过对于《指环王》FANS来说，本作的魅力还是相当大的。

推荐

胧月：虽然一直不怎么看好电影改编而来的游戏，可本作的素质还是比预想中的好了不只一点。作为一款战棋类游戏，玩家可以尽情培养电影中自己喜欢的角色——不光是正义方，假如你喜欢歹角，也可以加入邪恶的索隆阵营，这样的自由度下使得投入感大增。可多人游戏是突破传统战棋类的一个新尝试，原作中宏大的音乐和剧情也在游戏中得到了良好体现。

UMD■EA Games■S・RPG■2005年11月8日■1～2人■无对应周边■320KB

马里奥赛车DS

Mario Kart DS



画面
音效
系统

铭风：作为掌机上的系列最新作，全3D化的画面和集大成的系统，都让人感到游戏的高素质。可选角色十分多，初期就有8位，此外还有众多的隐藏角色。游戏的赛道数也十分丰富，除了游戏中原创的16条赛道外，还有系列以往作品中的16条经典赛道。游戏的最大乐趣便是多人连机了，除了进行赛车外还能进行抢夺太阳和气球的比赛，趣味十足。

推荐

LIKY：这款备受期待的作品果然没有让人失望，精美的3D画面，细腻的手感，刺激无比的对战，都让人非常满意。尤其值得一提的是本作是第一款支持上网对战的NDS游戏，而经过我们实际体验后，发现这才是本作最大的精髓，对战完全没有拖慢，而且能够与世界各地的玩家毫无障碍地对战，本作的魅力实在绝赞。比较遗憾的上网搜索的速度比较慢。

推荐

马修：早早就公布的这款任天堂恶搞竞速大作终于发售了，画面虽为3D，但也暴露了NDS机能上的乏力。尽管如此，游戏仍将系列那一贯的趣味带给了玩家。游戏中增加的不少家用机版的要素，像假道具、增加不同地形等等，都令游戏更加出色。另外，比起前作GBA版，本作的速度感也大大加强，这对于强调乐趣的该系列来说无疑也是一大进步。

推荐

卡片■Nintendo■RAC■2005年11月14日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能

众乐乐大全

だれでもアソビ大全



画面
音效
系统

胧月：任氏又一款成功的廉价游戏。本作是42款小游戏的合集，包含牌类、棋类、运动类、益智类等各种迷你游戏，丰富度上不容质疑；简单的玩法不会让人觉得难以上手，适合所有人群；同时，游戏支持最多8人的一卡多连，真正契合了"大家都来玩"这一主题。本作所有操作都要通过触控笔完成，由此也暴露了一个问题：运动类游戏的操作非常不方便。

雷伊：虽然都是一些牌类、棋类等日常生活中的小游戏，但用触控笔来玩的话还是颇能感到新意的，而且其中收录的游戏种类非常之多，让人觉得分量十足。由于大多数都是大家平时比较熟悉的游戏，所以玩起来门槛比较低，适合随时随地拿出来玩上两把。要是能够找到其他好友一起来玩，那么游戏的乐趣还会得到提升。

推荐

铭风：一款小游戏的合集类作品。小游戏的数量涵盖面十分广，包括了大家熟悉的各种棋牌类游戏不算，还有各种运动类的游戏，比如飞镖、保龄球、桌球等。数量之丰富，绝对让你忙于选择。当然了，游戏的乐趣在于和朋友进行联机，平常需要准备许久才能进行的棋牌游戏可以十分方便地进行游戏了，真不愧是"众乐乐"大全啊。

卡片■Nintendo■ETC■2005年11月3日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能

M-SMV

口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队/赤之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队/赤の救助队



画面
音效
系统

LIKY：既包含了"迷宫"类游戏的高耐玩度和深入研究度，又融合了《口袋妖怪》最大卖点——收集的乐趣（380多个妖怪可收集啊），这样的组合还真是强大。虽然游戏的核心系统仍然是"迷宫"系统，但可以明显感受到厂商降低了游戏的难度和门槛，也许是考虑到《口袋妖怪》的玩家群，所以就算以前没有玩过"迷宫"游戏的玩家都可以轻松上手。

推荐

马修：印象中把一款游戏的两个版本推出在两部不同的主机上还是第一次。更加可爱的口袋妖怪以及令人着迷的不可思议之迷宫，都使得该作成为NDS、GBA近期上的一款大作。综合各方面来说，GBA版几乎无可挑剔，但与GBA版几乎完全相同的NDS还是不免给人以浪费机能的感觉，不过单独一个屏幕来显示的大地图还是比GBA版方便多了。

推荐

铭风：大人气的《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》的组合果然不同凡响。游戏以玩家变为一个口袋妖怪为开端，虽然不出新，但游戏的内容是十分丰富的。玩家将在众多的迷宫中冒险，每个迷宫都随机生成，常进常新。口袋妖怪中的总共380种以上的宠物都会在游戏中登场。且每个的动作都十分多，给人活灵活现的感觉，将它们全部收为同伴便是游戏最吸引人的地方了。

卡片/卡带(256M)■Pokemon■■RPG■2005年11月17日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

大金刚王国3

Donkey Kong Coutry 3



画面
音效
系统

LIKY：作为《大金刚》三部曲的最后一作，游戏无论是手感还是系统以及舞台设计都达到了相当高的地步，而这次的移植工作明显比前两作的移植要优秀一些，画面、手感都原汁原味，最厚道的莫过于新增的一大舞台，在玩家怀旧的同时又能找到全新的体验。游戏的隐藏要素相当丰富，这也是系列最富魅力的一点，要达成完美收集可不是一件简单的事情。

推荐

软饼干：作为一款移植作品，本作可以说是很好地继承了原作的精髓之所在，成为GBA上一款十分优秀的横向卷轴动作游戏。出色的关卡和BOSS战设计让游戏充满了乐趣。奖励房间和迷你游戏的出现让游戏的耐玩度大大提升。画面和音乐在GBA游戏中也属中上之选，使一款值得一试的作品。不过只是纯粹的照搬原作，而几乎没有什么创新这点让人不是很满意。

海文：名作的SFC移植版。作为动作游戏，本作的手感很好，保持了任天堂游戏的老传统。游戏画面也相当不错，虽然某些部分比起SFC版本有一定的缩水，但考虑到掌机的屏幕特殊性也算是情有可原。游戏本身的水准在动作游戏中算是上乘之作，版面设计以及一些机关的设置都非常有意思，充分发挥两只猩猩的能力也是本系列特有的魅力。

卡带(64M)■Nintendo/Rare■ACT■2005年11月7日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

哈利·波特与火焰杯

Harry Potter and the Goblet of Fire



画面
音效
系统

软饼干：作为一款GBA游戏，本游戏的素质可算是中上水平。画面和音乐不错，过场大量插画的运用让人感觉不错。游戏的难度不高，很容易上手，任何人都可以乐在其中。各种小游戏也比较有意思，可以说是锦上添花。不过游戏冒险过程中的谜题设计不是很成功，大多大同小异，玩长了不免让人觉得厌烦，比较可惜。

马修：作为改编自热门电影的GBA游戏，本作的素质应该超过了不少玩家的想象，无论是过场画面还是游戏画面都非常不错，音乐也很好地烘托了游戏的气氛。游戏给人以紧张紧凑的感觉，"四支剑"式的解谜系统更为游戏增色不少。简单易上手的操作，加上来自于电影原作的魅力，更使本作成为GBA近期不可多得的美版优秀作品。

推荐

胧月：一款不过不失的动作游戏。玩家需要操作哈利、罗恩、海美莲三名角色完成与电影中的各个剧情，从火龙的利爪下逃脱，在各大迷宫中来回探索，惊险刺激。游戏拥有原著小说里出现的各种丰富魔法，NDS版的魔法发动需要用触控笔画出魔法符号，算是比GBA版让人投入的一个要素。而有趣的音乐迷你游戏很值得一玩，向"眼镜法师"迷们推荐。

卡带(256M)■EA■A·RPG■2005年11月8日■1～3人■无对应周边■自带记忆功能

文 马修





电车GO! 携带版 中央线篇

PSP	电车GO！携带版 中央线篇
	◆Taito◆SLG◆预定2006年1月19日◆日版
	◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆3800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
	电车GO！ ポケット 中央线编

《电车GO！携带版》已经俨然成为了一个系列了！不知大家对一个月前的《电车GO！携带版 山手线篇》感觉如何？漂亮的车外视觉，美丽的沿途风光，有趣的车掌模式……现在续作又公布了，那就是《电车GO！携带版 中央线篇》。

一如前作的好评系统

游戏的基本系统和《山手线》大体相同，像在《FINAL章》中大受好评的车掌乘务以及《山手线篇》中颇具魄力的车外视点都得以保留，而购买新线路、连锁奖励系统、博物馆等也都还在。

驾驶员乘务

驾驶员乘务，看起来按△也会切换为其他的模式，如《山手线篇》中的娱乐模式。



车掌乘务

扮演熟悉亲切的车掌MM，正确地开关车门和报站是车掌最基本的职业要求。



车外视点

以电车为中心的大魄力视点。



博物馆

可以看到电车相关的模型、图片以及影片的博物馆。



话梅杂志&3DM-SMV

文 海文

スーパーロボット大戦MX PORTABLE ポータブル

PSP 超级机器人大战MX 携带版

◆Banpresto◆S・RPG◆预定2005年12月29日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

スーパーロボット大战MX ポータブル

《超级机器人大战MX 携带版》的发售日已经定在了2005年12月29日。能够听到热血语音的掌机版《机战》已经离我们越来越近了！现在就为大家送上本作中的男女主人公及其专用座机的资料！

主人公与游戏系统大公开！



在本作中，作为玩家分身的主人公是固定的，无法更换，但他们所驾驶的机体则可以在游戏开始前从超级系和真实系中进行选择。

联邦军特务部队所属，军衔为少尉，是军方"核心计划"的测试驾驶员，有着强烈的求生欲，感情的起伏也很激烈。

雨果的搭档，是一个性格开朗，比较好胜的女孩子。由于担负着控制机体出力的需要而必须身着被称为"DFC Suit"的特殊服装，但她本人其实并不喜欢这套衣服。

地球联邦的"核心计划"开发的试作机器人6号机，是以高机动战斗及炮击战为开发目的的机体。雨果为主驾驶，而阿葵则负责支援。





▲萨贝拉斯的主力武器"ラディカル・レールガン"。高威力、长射程是该武器的特点。



▲发射时机身会发生变化的"ターミナス・キャノン"。

真实系后继机

萨贝拉斯・焰光（G）





试作机器人的8号机，能够在G与S两种形态之间变形，其中G为接近战型的机体

萨贝拉斯・焰光（S）





当机体变为S型后，アクア会成为主驾驶，GS形态为拥有压倒性射程的炮击战型机体。

游戏系统大检阅！

多层地图

在一部分地图中的某些位置中会有一些类似"入口"的格子，玩家可以控制机体通过这个"入口"进入另一个地图中。比如说基地的外层地图中可以从基地入口进入基地内部的地图等等，这无疑会使游戏的战略性大幅提高。



▲进入某些特定格子。



◀就能来到本关中的另一个地图。

合体攻击

单位之间合力发出的大威力合体攻击仍然保留，本作中的合体攻击不管是在数量上还是在招式的威力上都会让人满意。



▲大魔神与古连泰沙联手发动的强力合体攻击！

双重攻击

游戏中某些武器能够一次攻击两个邻接在一起的敌人，除此之外使用双重攻击时还能够防止敌人使用援护防御。



▼同时攻击两个邻接的敌人。

▲武器属性栏中标有"W"的武器就可以进行双重攻击。

支援攻击

可以和相邻的我方单位一起向某个敌人同时发动攻击，参与支援攻击最大为4机，也就是说同时能够有5架我方机体同时攻击敌方的一台机体。想充分发挥这个系统的价值就必须时刻注意我方机体的阵型与站位。





"核心计划"所开发的试作机器人7号机，主驾驶为雨果。拥有将腕部发射出去的"ファング・ナックル"以及利用膝部的锯齿攻击敌人的"サンダー・スピンエッジ"等招式，以格斗战为主的机体。



▲加姆雷德的最强武器——"バーニング・ブレーカー"。在大迫力的特写中，加姆雷德的双手处燃起了熊熊的火焰！

▲将所有的能量汇集在双拳上，将敌人一举击破！

超级系后继机

加姆雷德·烈焰（G）



试作机器人的9号机，能够在G与S两种形态之间变换形态，在格斗战能力上又得到了提高。

加姆雷德·烈焰（S）





该形态下由阿葵担任主驾驶，虽然是超级系的机体，但却擅长远距离战斗。

话梅杂志&3DM-SMV

文 雷伊



PSP

怪物猎人 携带版

◆Capcom◆ACT◆预定2005年12月1日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：15岁以上

モンスターハンターポータブル

再过不久，这道掌机平台上的年末动作游戏大餐就要发售了。游戏目前的预约情况还是相当不错的，看来这个在PS2上一炮而红的系列移师掌机平台后人气也没有丝毫减退呢。这次我们将为大家介绍一下游戏开始前的角色编辑部分以及概括介绍这次《怪物猎人 携带版》中新增的设施“柯克特农场”，在游戏没出前，大家就用这次发售前的最终报道来“望梅止渴”吧。

创作属于你自己的角色

游戏一开始，电脑会要求玩家创作出一名猎人来作为自己在游戏中的分身。除了姓名、性别等普通资料外，玩家还可以自由地选择这名猎人的脸型、发型、发色和声音等等。这次的《怪物猎人 携带版》在原作《怪物猎人G》的基础上又追加了新的发型等可创作因素，由于可选择的余地得到了增加，所以玩家将可以创作出更具有个性的角色。看到符合自己美学的角色在原始丛林中与巨大的史前生物战斗，玩家的投入度也应该会大大上升吧。

既可以创作出英武的大叔！

又可以创作出可爱的少女！

▲这个略微有些波浪型的中长发是本次《怪物猎人 携带版》中新加的发型，看上去是不是有种独特的野性美？

▼光头加头带，好一个豪放的热血大叔啊！

在柯克特农场体验悠闲人生

在《掌机王SP》第25辑中，我们已经粗略地为大家介绍过了本次的新设施"柯克特农场"。在农场里，玩家可以进行捉虫、采掘和垂钓等活动，在四处讨伐巨大的怪物之余享受一下悠闲的田园生活。这次我们就为大家详细介绍一下农场的情况，看看在农场中我们到底可以做些什么。



▲在游戏开始的时候，柯克特村商人协会的会长会把看管农场的任务交给你。



◀农场内的设施需要用点数来购买，这些点数可以在村中进行买卖活动而获得。利用点数购买设施后，农场就会不断得到扩张。

农田

在农田中播种施肥后，就可以耐心等待收获药草、果实等作物了。一些特定的植物系道具可以用来作为种子和肥料使用。另外，游戏中的农田还有着等级的设定，根据土地等级的不同，收获出来的东西有可能发生变化。在农田中播种施肥后，就可以耐心等待收获药草、果实等作物了。一些特定的植物系道具可以用来作为种子和肥料使用。另外，游戏中的农田还有着等级的设定，根据土地等级的不同，收获出来的东西也会不同。


▲和艾鲁交谈，就可以选择是进行播种还是施肥。把不同的道具交给艾鲁，经过一定的时间后，就可以收获到不同的作物。

其他

利用点数让农场得到扩张后，玩家可以进行的活动以及能获得的道具也会增多，甚至还有机会获得一些珍贵的道具。

▼图中猎人所获得的道具是本次《怪物猎人 携带版》中新增的道具。



▲捉虫的场所不仅可以捕获一些虫子，还可以得到一些与虫子相关的道具，相当便利。



坑道

在农场除了能够采掘农作物外，还可以采掘矿石。只要把炸弹交给艾鲁就可以让坑道内发生大爆炸，从而获得大量矿石。但是，在爆炸后，艾鲁就会相当疲劳，必须经过一定时间才可以再度采掘。







文 软饼干

Field Commander

即时战略游戏(RTS)这种游戏类型在TV游戏界可以说是极其罕见的，众所周知的原因是此类游戏对操作精确性过于严格的要求是游戏手柄所无法满足的。家用机尚且如此，掌机就更不用说了。不过SOE好像不信这个邪，这款由其亲自为PSP开发的《战地指挥官》，正是一款即时战略游戏，既然如此就让我们来看一看游戏都有哪些可玩之处吧。

PSP
战地指挥官
◆SOE◆RTS◆预定2006年2月27日◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
Field Commander

恐怖主义和反恐行动



游戏的故事设定是发生在遥远的未来，不过题材倒是我们所熟知的恐怖主义和反恐行动。讲述的是联合国家的部队同恐怖组织之间漫长而又艰辛的战斗。其中自然不会少了如：发动战争、非法武器、政治黑手、宇宙霸权这些经典的剧情设定，必能让你经历一场波澜壮阔的战斗之旅。整个单人模式将会有多达30场的战役等着你去指挥呢！





▲精彩纷呈的故事即将在这个全3D的世界里展开。

RTS的精髓

说到RTS的精髓，我想应该是那些风格各异、作用不同的作战单位了吧。作战单位设计得成功与否，将直接影响到游戏的平衡性和可玩性，因而成为衡量一款RTS游戏成功与否的重要标志。



根据游戏剧情的设定，本游戏中你将可以指挥两支不同的队伍，而每支队伍都含有15种作战单位。这些作战单位又被分为地面部队、水上部队和空中部队，每一个作战单位都会有自己的优点和缺点，需要你根据游戏的实际情况进行选择。

由于游戏的整体风格偏向于写实，所以游戏中的作战单位也大多是根据现实中的武器变形而来，不像有的游戏中看上去那么怪异，给人一种很真实的感觉。





▲不同作战单位的合理配置和使用是胜利的关键。

话梅杂志&3DM-SMV

战术指挥



游戏的一般流程大致可总结为：摧毁敌人的所有武装，占领他们的领地和工厂。敌人的工厂占领后是可以使用的，以其人之道还治其人之身。比如凝固汽油弹工厂你占领后就可以用它来攻击敌人的固定目标，它会让目标着火并且火势会不断扩大，最后对敌人造成巨大的伤害。又比如说卫星武器，其效果也非常的炫，先是显示一幅网状的地图然后扫描到一个特定的区域，接着画面一转，一道毁灭性的巨大激光从天而降，将目标区域内的一切烧成灰烬。

游戏的地图是由全 3D 构成的，因此不同地形对战斗的影响是非常大的，这就要求你要事先做好充分的侦查准备工作，如此才能应对多变的情况，取得战斗的胜利。





丰富的联网功能



游戏既然是由SOE制作，那么网络功能自然不会差。首先多人对战是必不可少的，这里SOE为玩家准备了多种不同的对战方式，除了正常的最大支持 4 人的无线对战外，还有一些很奇怪的方式。如一台机让两个玩家轮流输入指令，然后发生战斗。或是通过SOE网站提供的界面，将指令通过E-mail的形式，在两个玩家间互相传递。这些方法听上去十分地异想天开，这样进行的话整个游戏将完全变成另一种类型的游戏，至于效果如何则有待于游戏发售后玩家们的评价了。

另外游戏还为玩家准备了一个功能强大的地图编辑器，通过它你完全可以编出不输于游戏中原有地图水平的新地图。并且如果你对自己的作品十分满意，想和大家分享的话，这也完全不成问题，你可以将地图上传到SOE的网站上，供全世界的玩家下载。这一做法大大提高了游戏的耐玩度，玩家将时时刻刻都能够享受到新地图带给他们的乐趣。





话梅杂志&3DM-SMV



KARAKURI カラクリ

文 雷伊

PSP	机关
	◆Tecmo◆ACT◆预定2005年12月15日◆日版
	◆1～4人◆500KB以上◆4800日元
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
	カラクリ

与裘克尔们在遗迹中展开冒险的原创动作游戏《机关》又有新情报放出了！这次除了依照惯例继续为大家介绍新公布的援护机关和敌人外，更有关于"裘克尔"芯片这一全新系统的情报。游戏看起来是越来越吸引人了，让我们一起祈祷它的如期到来吧！

新遗迹

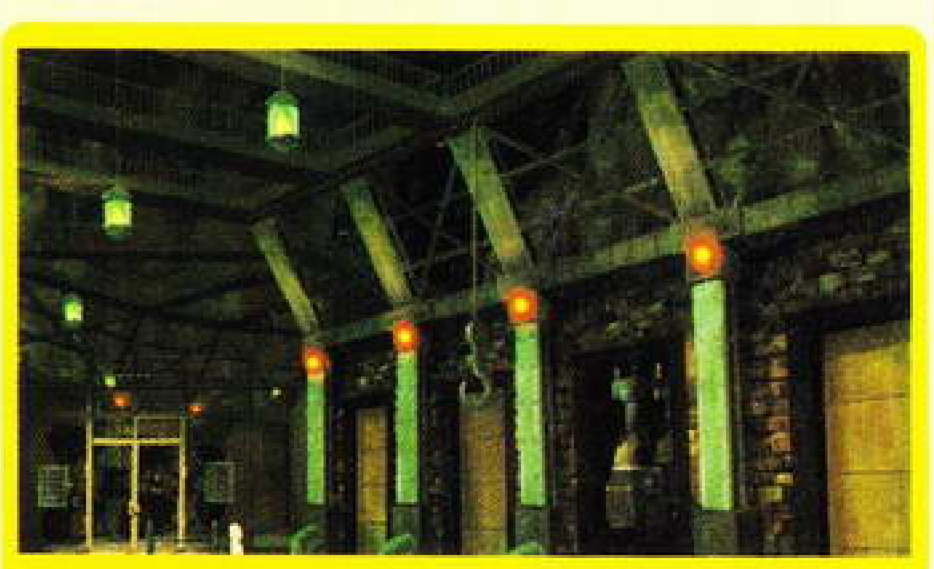


◀像天平一样的神秘装置，它身上蕴藏着什么谜题呢？



研磨溪谷

◀各个石块之间间隔的距离很大，光靠跳跃可以顺利通过吗？



位于沙漠东南部的巨大洞窟遗迹。原本只是个采石场，现在是斐艾尔大佐所率领的谜之组织的基地。

裘克尔芯片

最初裘克尔们能够发动的就只有三种阵形的基本动作，但是只要在遗迹中不断收集一种叫作裘克尔芯片的道具，裘克尔们能够发动的技能便会越来越多。由于在遗迹中很多谜题的解开都需要用到各种不同的能力，所以芯片的收集绝对关系着攻关过程是否顺畅。



◀刚开始只能使用三种阵形的基本动作。

▶随着取得芯片的增多，可以使用的能力也会逐渐增多。



▲在遗迹内发现了裘克尔芯片，芯片上所附带的能力是起重机。

▲利用"起重机"的能力移动重物来解开遗迹中的谜题。

袭克尔的新动作 协力举起重物

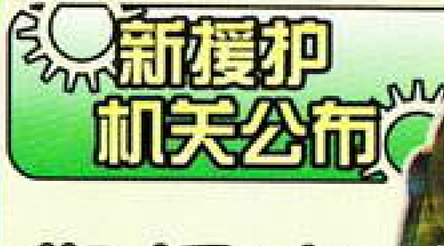
除了之前为大家介绍过的纵队、圆队和横队三种阵形的基本动作外，这次 Tecmo 又公布了袭克尔的新动作。只要袭克尔们协力，就可以举起重物并把它们运走。有的时候，看似平常的障碍物，把它们举起来后就有可能发现解开谜题的关键哦！

发现障碍物 → 举起来 → 移开，发现开关



新援护机关公布

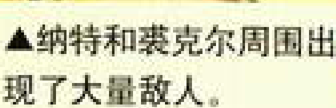
格坦克



这次要为大家介绍的援护机关叫作格坦克。从名字和外形上大家都应该已经发现，这个援护机关其实就是搭载了格林机关炮的坦克。由于格林机关炮可以进行连续扫射，所以在被敌人围困的时候，让袭克尔组合成格坦克就可以突出重围。除了攻击敌人外，格坦克还有一些其他便利的作用，如破坏障碍物等等，是攻关过程中非常实用的一种援护机关。



▲纳特和袭克尔周围出现了大量敌人。



▼调出菜单，让袭克尔组合成格坦克。



▶发射格林机关炮，将敌人消灭干净。

固定炮台

当前方出现障碍物时，也可以连续发射机关炮来破坏它们，让纳特的冒险之旅畅通无阻。

消灭敌人！破坏障碍物！ 固定炮台



变成格坦克时，炮台和坦克下方的履带操作是分开的。按动△键就可以固定好炮台的方向，这样不论坦克朝什么方向移动，都不用担心炮台瞄不准敌人了。

新公布的强敌

比塔



用头上的螺旋桨来飞行的机关，一旦发现入侵者就会以远程攻击的大炮来对纳特发起进攻。

密普



拥有两条细长的腿，跳跃力十分惊人，而这也是它最得意的攻击方式。由于体力较多，所以单靠一击很难打倒它，只有利用最初的攻击对他造成硬直后一气呵成对它发动攻击才能击破它。

咚咕噜



长着巨大左手的机关，会不断用左手对纳特等人发动攻击。不过左手既是它最大的武器却同时也是它最大的弱点，只要先击破它的左手，它就失去了攻击能力，形同摆设。

• 相关报道 • 第三报 Vol.26 Page28～29 第四报 Vol.27 Page26～27

文 软饼干



PSP

吃豆人世界拉力赛

◆Namco◆RAC◆预定2006年夏◆美版
◆多人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

Pac-Man World Rally



每一个大的游戏公司几乎都有一个让广大玩家耳熟能详的游戏明星，就好像任天堂的马里奥、世嘉的索尼克。那么说到Namco的游戏明星那自然非吃豆人莫属了，Namco正是凭借它才有了巨大的发展，形成了今天这样的成就。这样一个有号召力的品牌，游戏公司自然不会让它埋没，这不，《吃豆人世界拉力赛》来了，那么就让我们一起来看看可爱的吃豆人在赛车上的表现吧。

休闲娱乐，明星总动员



其实从游戏的名字大家也大致都可以猜出这是一款休闲类的赛车游戏，属于《马里奥赛车》那样可以全家同乐的游戏。游戏吸取了《马里奥赛车》各个方面成功的要素，将轻松快乐作为游戏的主题，吃豆人世界里的明星们齐动员，除此之外还会有Namco其他游戏中的大牌明星加盟助阵。目前已知来自于《钻子先生》中的Pooka，将加入到这个游戏中，并且将驾驶一辆钻头车，以符合其钻地工的身份。可以



肯定的是将会有越来越多Namco的游戏人物加入到这个游戏中来，并且他们都会都驾驶一辆可以体现自身特点的赛车，让这个欢庆的大聚会更加热闹。

话梅杂志&3DM-SMV

跳跃的赛道

本游戏的赛道设计非常有特点，就是包含了很多跳跃的元素，比其他类似的游戏多出不少。这使整个游戏玩起来更加刺激爽快，比如有一关岩浆地带的赛道，其中间有一个巨大的岩浆湖，看似无法逾越，不过你只要能连续地通过几次跳跃，就可以来一次





超级大跳跃，飞过那个岩浆湖了。游戏中将会有15条风格不同的赛道，每一个都有自己独有的主题，让你在比赛的同时有一种在逛主题公园的感觉。另外游戏还为多人游戏模式多准备了6个竞技场，让多人游戏更富有竞技性。

道具，又见道具！

自《马里奥赛车》开创在赛道上放置道具，陷害对手的游戏方式后，道具好像就成了这类游戏的标准配置。自然《吃豆人世界拉力赛》也不能免俗，道具的加入顺理成章。说到该游戏最有特色的道具应该就是那源自经典的《吃豆人》游戏里的小球了吧，在比赛中你可以一路收集这种小球，当你集到一定的数量之后，就会自动变身，此时你的对手们都变成了蓝色的小鬼们，你可以一路将他们吞噬，和我们在《吃豆人》游戏中玩到的十分类似，给人一种熟悉的感动。



此外比较有特色的道具就是水果了，它可以让你打开一些隐藏在赛道中的捷径的大门，通常这些捷径中都放有各式各样的有用道具，让你轻松取得领先或胜利。

最后用于攻击对手的道具也是必不可少的，游戏中会有十分丰富的攻击道具等着你去拾取，它们使用起来的效果和《马里奥赛车》中大致是差不多的，这里就不多介绍了。

Pac-Man的伟大之处

1980年的一天，设计师岩谷澈在吃比萨的时候，受被切走了一块的比萨形状的启发，诞生了游戏史上第一个真正意义上的游戏角色——Pac-Man。Pac-Man游戏最早出现在街机上，后来被移植到家用机上。结果风靡全球，出现了大量的跟风之作和同人作品，大大延长了游戏的寿命和游戏的影响力。现在就让我们来看一看Pac-Man到底对游戏业界产生了哪些重大影响吧：最重要的影响我想要数它是第一个原创的游戏虚拟偶像了吧。在1981年的时候，随便说一种东西，你都可以买到它Pac-Man的版本，由此可见Pac-Man在当时的影响力之大。其次它开创了迷宫追逐性的游戏类型，为以后大量类似游戏的出现奠定了坚实的基础，它所创造出的一些基本规则，仍然被当今的同类游戏所遵守。最后它还是第一款成功打开女性游戏玩家市场的游戏，可爱的Pac-Man将无数的女孩子从此带到了游戏的奇妙世界中来。



话梅杂志&3DM-SMV

文 海文



PSP

宇宙巡航机 携带版

◆Konami◆STG◆预定2006年2月9日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

GRADIUS PORTABLE

从FC时代过来的玩家们听到《宇宙巡航机》这个名字想必都会感动得一塌糊涂吧，当年的神作不知陪伴我们度过了多少快乐的时光，而现在我们也即将能在PSP上再度重温当年的感动了！

《宇宙巡航机》系列可以说是电视游戏领域中横版射击游戏的代名词，无论是从游戏的历史，品质，认知度等各方面来看都是鲜有能与之相提并论者。KONAMI将会在PSP上推出的这款《宇宙巡航机 携带版》就将会是一款收录《宇宙巡航机》历史上多部名作的梦幻作品！



▲《宇宙巡航机》

《宇宙巡航机 携带版》将会以一枚UMD的容量一口气收录街机版《宇宙巡航机》、《宇宙巡航机Ⅱ－GOFER的野望》、《宇宙巡航机Ⅲ 由传说到神话》、《宇宙巡航机Ⅳ 复活》、PS版《宇宙巡航机外传》这5部作品。



▲《宇宙巡航机Ⅱ GOFER的野望》

由于原作的屏幕显示比例并非16:9，因此本作中特地加入了针对系列老玩家的“原创模式”和根据PSP屏幕特点而将画面显示进行调整的“PSP全屏模式”。相信不管是老玩家还是新玩家都会对此感到满意。同时考虑到掌机玩家一般无法长时间游戏的特点，本作中也加入了人性化的“中断”机能，玩家可以在游戏中按下START键打开菜单选择“中断”就可以在下次进入游戏时从中断地点最近的复归点开始游戏。



▲《宇宙巡航机Ⅲ 由传说到神话》

此外游戏中的画廊模式也使本作显得极具收藏价值。画廊模式中预定将会收录PS版《宇宙巡航机1&2》、PS2版《宇宙巡航机3&4》、PS版《宇宙巡航机外传》中的相关影像。而音乐方面除了收录游戏中5部作品的曲目外还会加入X68000版《宇宙巡航机》、《宇宙巡航机Ⅱ》的乐曲。





▲《宇宙巡航机外传》

话梅杂志&3DM-SMV

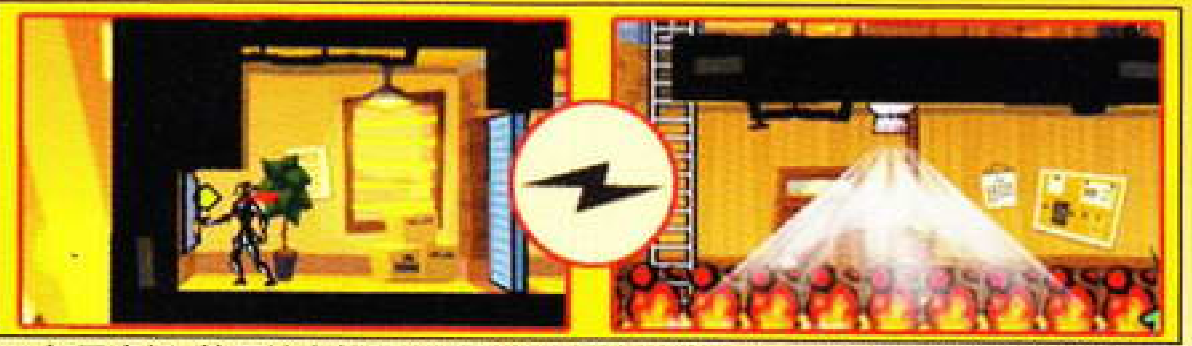


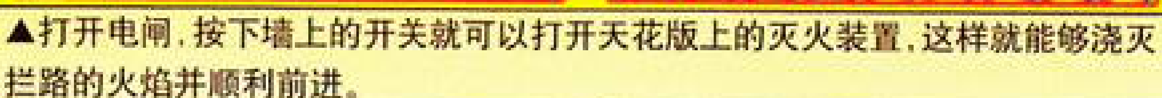
PSP上的创意游戏《EXIT》的预定发售日离我们越来越近了。从目前的情报来看，该作不管是在游戏设计还是整体风格上都有不少可圈可点之处。究竟这款作品能不能在原创作品匮乏的PSP上掀起属于它的热潮呢？就让我们一起拭目以待吧。



充满变数的各种机关

在游戏的舞台中会分布着多种多样的机关。这些机关中既有能够帮助Mr.ESCAPE平安逃离险境的安全装置，也有许多随时会给Mr.ESCAPE带来麻烦的陷阱。玩家可一定要胆大心细才能保证自己和同伴的安全哦。





▲打开电闸，按下墙上的开关就可以打开天花版上的灭火装置，这样就能够浇灭拦路的火焰并顺利前进。



▲当有重物压在地面上的绿色部分时，前方的铁门才会开启。这样看来要想通过的话就只有将重物放置在上面或是借助同伴的体重了。



▲会放出电流的地面，如果不慎踏上去的话可就惨了。



◀某些地面不能承受过大的重量，如果是大人通过就会崩塌。

使用道具

游戏中的道具只能使用一次，因此一定要合理地决定道具的使用方法和顺序。



▲能够扑灭火焰，应该是游戏中使用频率最高的道具之一。



▲一端付有铁钩的绳索，利用它应该能够到达很多平时到不了的地方。



▲在黑暗的地方就只有依靠手电筒才能观察周围的情况了。

Mr.ESCAPE的各种华丽动作



◀还是沿着绳索下降最安全，不过游戏中是不允许沿着绳子往上爬的。



◀抓住画面上方的铁棒来通过下方的火海。



◀通过一些特别狭窄的通道时就要匍匐前进了。

●相关报道● 第一报 Vol.25 Page34～35

话梅杂志&3DM-SMV

Rune Factory

ルーンファクトリー

随着PSP版《无暇人生 新牧场物语》的公布，区别于传统“《牧场物语》系列”的“《新牧场物语》系列”诞生了。这个全新的系列在继承了牧场的耕种等传统元素的情况下开始了大胆的创新，势要带给你一个全新的“牧场”的概念。现在NDS上的《魔法工厂 新牧场物语》也公布了详细的情报，这个拥有幻想色彩的游戏究竟是什么样子的呢？

文 铭风

NDS　魔法工厂 新牧场物语

◆MMV◆SLG◆预定2006年◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆售价未定

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

ルーンファクトリー 新牧物语

守护自己日常生活不被魔物侵扰

在本游戏中玩家依旧要体验以耕种和畜牧为主的悠闲生活，但是其中却夹杂着幻想般的考验。正如标题一样，作为“《新牧场物语》系列”中的一作，玩家的平静生活将被突然出现的怪物打破，玩家能否适应这个夹杂着刺激和惊险的新生活呢？



◀▲当怪物袭来时，玩家便要与它们展开战斗，战斗是实时进行的。主角可学会各种战斗技能，同时游戏中还将有制作装备的要素存在。

经营牧场

以耕种和畜牧为日常生活的主要目的，在继承了这点的基础上。玩家还可以叫驯服了的怪物来帮忙管理。



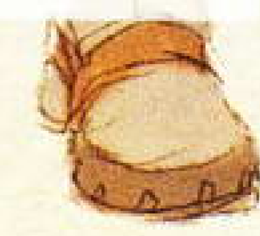
丧失记忆的主人公

丧失了记忆，昏倒在村庄内的少年。能够使用一种叫“ICE CODE”的特殊魔法。向村边的少女借了一块土地后，开始了牧场的经营生活。

自宅改造

能够容纳玩家的充满安全感的住房，玩家可以根据自己的喜好来放置家具。可以买卖物品，还能利用到无线网络。





冒险成为了日常生活的一部分


▲冒险过程中最基本的武器就是斧头和锄头，同时不要忘记携带各种采集用的农具。

本作中有着被黑暗笼罩的迷宫和禁止进入的神殿等各种各样的迷宫供玩家前去挑战，冒险的过程中有着各种有趣的要素。玩家可以使用获得的素材来制作道具和家具，驯服怪物同伴。将战斗、冒险和牧场生活结合在一起可是很有意思的哦。



禁止进入的神殿

▲可供冒险的迷宫有很多。其中有着沉睡着地龙的迷宫存在。地龙拥有毁灭国家的力量，经营牧场的玩家最终还要挽救世界吗？（笑）

街道的悠闲生活



和人们交往依旧是游戏的主要要素，游戏中有许多和人们加深了友谊才能发生的支线剧情。节日和各种增加好感的事件依然存在，在冒险之余也别忘了和人们交流。

住在村边的少女

背负着某些使命，独自居住在村边的16岁少女。她虽然是个很认真的人，但还是让人感到一丝天真的气息。她为什么要借土地给主人公呢？



利用NDS机能的新系统

游戏新增了众多灵活利用了NDS的机能的系统设定。比如在战斗中使用魔法，畜牧时剪羊毛，都要利用到触摸屏。此外还可以抚摸被驯服的怪兽来增加好感度。当然，利用无线通信机能，玩家之间还可以很方便地交换道具。

文 海文

爽解！-右脳の達人- まちがいミュージアム™

NDS 右脑达人 爽解！找碴博物馆
◆Namco◆PUZ◆预定2006年2月9日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆3800日元
◆对应下载机能◆推荐玩家年龄：未定
右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム

在《掌机王SP》 25辑中我们给大家介绍过这款以找出两幅画面之间的不同点为主的游戏，不知大家有没有对这款游戏感兴趣呢？其实本作并不只是一款单纯的找错误游戏，还有许多让人欲罢不能的模式在等待着玩家的挑战哦。

找出多余的零件



从下屏幕中找出上屏幕中所没有的多余零件就可过关。零件之间非常相似，玩家一定要看清楚才行。

◀上屏幕中显示的是拼装完成的机器人，下屏幕中则是未完成品以及零件。

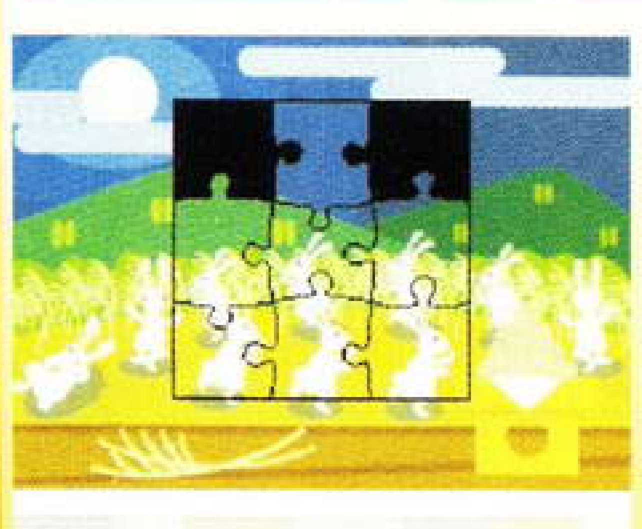
吹去落叶

在这个模式中，玩家要先将下屏幕的落叶吹去才能看清下屏幕显示的画面。要怎么将落叶吹去呢？只要对着麦克风吹气就可以了。



▲只有先将落叶吹去才能看到上下屏幕的不同之处。

拼图



上屏幕中会显示出不同块数组成的拼图。玩家要做的是在下屏幕中找出无法放入上方拼图的板块。

◀随着难度的提高，提供给玩家选择的板块也会越来越多，对玩家反应力的要求也越来越高。

摩擦

玩家要不断摩擦下屏幕才能让下屏幕的画面逐渐显示出来。能否尽快找到不同的地方也很看运气。



▲找到不同的地方后就立即将之标注出来吧。

紧张刺激的对战模式

本作中的“大家来找碴”模式中可以支持最多8人同时游戏。如果你和你的朋友都有NDS的话，就可以和朋友利用无线通信机能来一起找错。如果你和你的朋友们只有一台NDS那也没关系，厂商同样准备了一机多玩的模式。下面就为大家介绍一下对战模式

快速找碴

可以通过无线通信机支持4人同时游戏。玩家要尽快找到两幅画之间的不同之处并圈出来。如果能连续做到首先完成的话就可以积蓄起能量给对手制造麻烦！







◀没有对手干扰的情况下，就要尽快找到惟一的一处错误。一定要眼疾手快！

各种各样的干扰效果

反白效果



▲画面会变成类似底片那样的反白画面。

马赛克



▶下屏幕会呈现出马赛克效果，这样一来就看不清细部了。

定时炸弹

只要一台NDS就可以多人同乐的模式。玩法有点像我们小时候经常玩的“击鼓传花”。这个模式中，画面中央会出现一个炸弹，炸弹会随着时间的流逝不断变大并爆炸，玩家要在找出画面上的不同点之后立刻按照系统的指示将手中的NDS传给下一个玩家，炸弹在谁的手上爆炸谁就算输。





▲这个模式玩起来想必会非常紧张。

◀要是在寻找不同之处的过程中发出过大的响声的话，画面中还会出现青蛙来干扰玩家的视线。



话梅杂志&3DM-SMV



在限定的时间内，在码成堆的麻将牌中找出在边缘位置相同的牌将其消除，然后继续找牌配对，直到将整堆牌消除——这就是轻松休闲的经典桌面游戏"《上海》系列"。游戏的音乐画面有着浓厚的中国传统风格，满屏的麻将牌找起来相当考验玩家的眼力，虽然时间看起来充裕，但从密密麻麻的麻将牌中找出相同的牌来配对也是蛮紧张的。

文 马修

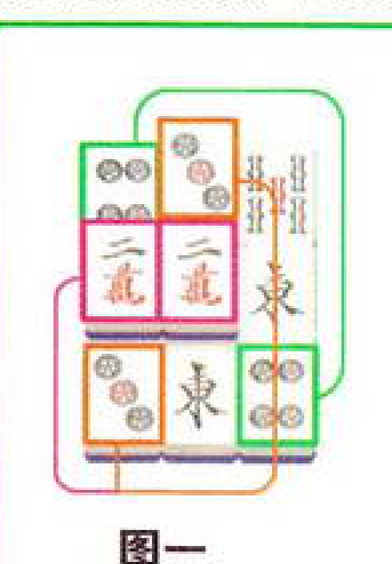


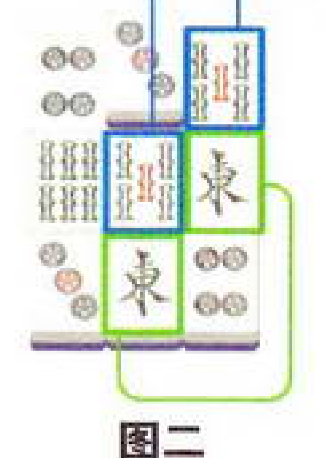
古色古香的《上海》登陆NDS！

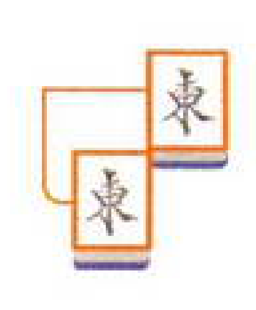
对应触摸屏的NDS版《上海》

以往的《上海》都是用方向键移动光标并配合按键来完成消除，做到NDS上当然不会再那么麻烦了，用笔点两下便完成了消除。是不是很方便？画面上看，每张牌都很小，《陨石大战》用触控笔操作的难度便是先例，不过《上海》并不需要那么紧张地划来点去，因此，到底操作起来如何，现在还真难说。不过无论如何，能准确地点击每一张牌是快速消牌、挑战快速过关的重要技巧。

规则简介


图一


图二


图三

图一：图中成对的的三饼、四饼和二万都可以消除掉。
图二：下边的东风因为左右有牌、中间的五条因为四周都有牌，因此这两对成对的牌无法消除，这便是《上海》的基本规则。
图三：只剩两张东风，当然可以消除了。

游戏的七大模式

目前已知的情况看，游戏共有六大模式，分别如下：

1.普通模式



就是限定时间内把所有的牌消除后，然后进入下一关的普通模式。

2.自由模式



有帮助提示、且没有时间限制的自由模式。

3.时间模式



挑战速度的时间模式。

传统模式魅力不减

话梅杂志&3DM-SMV

新增模式乐趣倍增

4.分数挑战模式



消牌的同时也不断追加新牌，以尽可能赚取高分为目标的挑战模式。

5.长城模式



当下层麻将牌被消去后，上层的麻将牌会落下来补充被消去的位置。

6.“二角取”模式



只能消除外围直角位置的牌的模式，其难度可想而知。

7.对战模式

和众多NDS游戏一样，本作也可以通过NDS的通讯下载功能，实现了1张卡两台NDS联机。在该模式下，玩家还可以通过消耗自己的时间来发动让对手一定时间内无法选牌等的技能妨害。





掌机《上海》知多少



口袋上海 GB



上海2 GG



上海 GB

有多少？其实也就这么七款，虽然不多，但却各不相同，除了由于主机进化带来的音画方面的强化，风格也是多种多样。由于PCE-GT和PCE、NOMAD和MD的软件通用，所以就不在这里列出了。



口袋上海 GBC



口袋上海 WS



迷你上海 NGPC



上海A GBA



上海 GBA

话梅杂志&3DM-SMV

文 铭风

NEW SUPER MARIO BROS.

NDS

新超级马里奥兄弟

◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆美版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

New Super Mario Bros.

从N64版的《超级马里奥64》开始，正统的《马里奥》相关作品在画面和玩法上都有了质的改变。3D的立体画面配合自由自在的任务过关形式都让玩家欣喜不已。然而从FC时代一路走来的传统过关型的《超级马里奥》还是有着众多爱好者的，虽然厂商Nintendo在GBA上推出了多款标题为《超级马里奥Advance》的复刻作品，让喜欢过关游戏的玩家过了一把瘾。但不能玩到过关型的全新新作不得不说是一大遗憾。现在好了，由于掌机机能的日益发展，现在3D画面配合2D玩法的《超级马里奥》最新作即将在NDS上和大家见面了。游戏继承了以往过关游戏的精髓，玩家将控制马里奥与路易两兄弟，在新的舞台尽情的冒险。当然，游戏还是有着很多创新之处的，现在就让我们来看一下吧。

新要素1 全新的变身



系列游戏的标志之一，就是马里奥能在获得羽毛或叶子后变身为各种形态。在本作中，马里奥将增加多种变身形态，让玩家感受到游戏的创新之处。能够变身为巨大的马里奥想必在游戏公布之初大家就已经知晓的了。而现在的新情报中，我们还会发现马里奥能够变得像麦粒一样小，从而进入一些身体大时无法进入的地点。看来游戏的各个关卡还十分具有探索性啊。

新要素2 马里奥对路易？

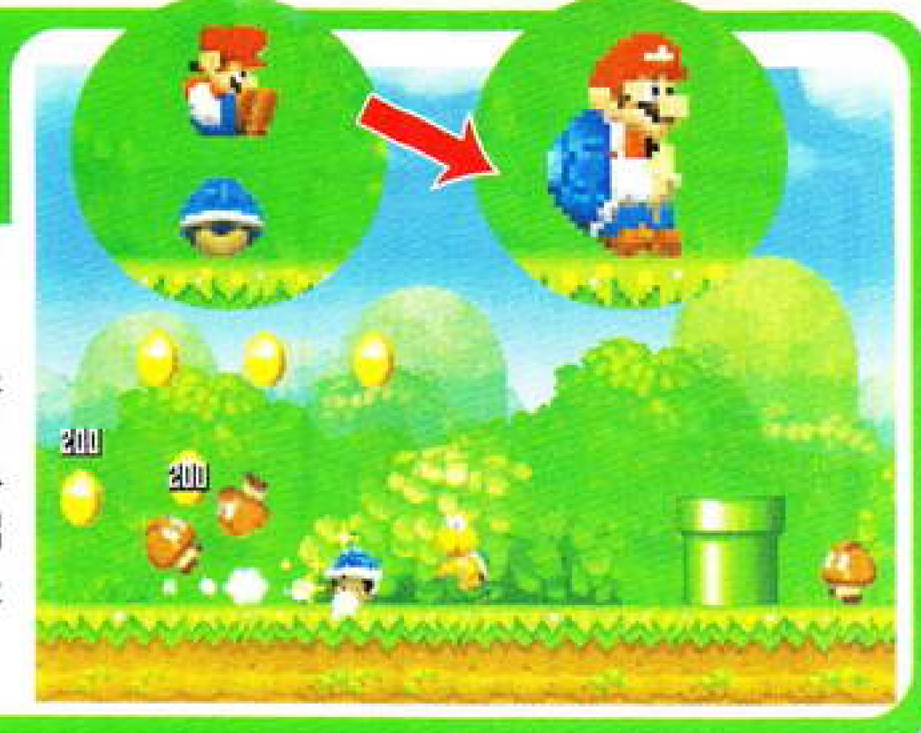
利用NDS的无线通信功能，除了可共同游戏外，还将有专用的对战模式。两位玩家将分别操纵马里奥和路易进行比试。



▲游戏的对战模式，马里奥和路易将在专用关卡进行比试。

新要素3 夺取乌龟的龟壳

马里奥是神通广大的，在游戏中，他除了能通过获得物品从而进行各种各样的变身外，还能够通过夺取敌人的物品来进行变身。在新公布的情报中，我们可以看到马里奥夺取敌人乌龟身上的龟壳。在前几作中只能将龟壳扔出进行攻击的他这次能直接将龟壳背在身上，并缩在龟壳内滚向敌人。



话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月

ソニックラッシュ™

NDS 索尼克 冲刺
◆SEGA◆ACT◆2005年11月23日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐年龄：全年龄
ソニックラッシュ

看到本辑报道时，这款《索尼克 冲刺》应该已经发售，素质想必不会令人失望。明年音速刺猬小索就满15岁了，本次前线作为游戏发售前的最后一报，会给大家带来精彩的制作者访谈。

Story

这次的目标是——太阳翡翠。

太阳翡翠，和之前的混沌翡翠闪耀着不一样的光辉。其神秘的力量和高昂的价值当然又引起万年恶人蛋头博士的觊觎。索尼克这次要做的，就是从蛋头博士那里夺回太阳翡翠。途中，索尼克又遇上了收集太阳翡翠的布雷斯，她的目的又何在？



音速世界的英雄们

布雷斯

种族	猫
性别	女
年龄	14
身高	95 厘米
能力	自由操纵火焰

大家最关注的想必是这位新角色。从长长的睫毛可以知道这只猫是一位可爱的女生，冷艳的眼神、强大的力量，都是未来的人气来源。她以太阳翡翠守护者的身分登场，过分忠于职守而对自己要求苛刻，因此不怎么与陌生人交往。

索尼克

种族	刺猬
性别	男
年龄	15
身高	100 厘米
体重	35 千克
能力	超音速奔跑

我们熟悉的主角，世界上跑得最快的刺猬。向往自由，讨厌拐弯抹角的他，这次要面对神秘少女布雷斯和宿敌蛋头博士，该怎么应对？

除了这两位主角外，系列中的一些经典角色也会在游戏中出现，他们是——



当然也少不了他——蛋头博士

IQ高达300的“恶之天才科学家”，为了实现“蛋头世界”的计划而疯狂搜集混沌翡翠和太阳翡翠。

• 相关报道 • 第一报 Vol.26 Page41 第二报 Vol.28 Page73

电玩杂志&3DM-SMV

多彩的场景设计



▲和布雷斯有关的水下关卡真是不少。



▲巧妙利用离心力的索尼克。



▲水的冲力帮助布雷斯跳到下一个平台，她能打败这个敌人吗？

同为竞速类游戏，“《索尼克》系列”和RAC有着本质区别，那就是设计精巧的关卡。通过各种机关和跑道的缜密衔接，展现给玩家一个流畅的完美关卡，正是《索尼克》制作小组的强项。



中裕司（右，以下简称“中”）
著名的“索尼克之父”，前SonicTeam组长。代表作除了“《索尼克》系列”外，更有著名的MMO RPG《梦幻之星在线》。

（左，以下简称“西山”）**西山彰则**
有名的游戏制作人，参与制作《索尼克大冒险》和《索尼克 Advance》。

前无古人的上下双屏《索尼克》

——这次《索尼克》给我最深的印象，就是能够自由穿梭在两个屏幕中。

西山：是的。我们从多方面考虑如何利用NDS的双屏来制作游戏，最后还是决定展现给大家一个狂奔的索尼克。

——实际试玩后，觉得要习惯操纵索尼克在两个画面间来回奔跑，真的有些困难啊。

中：没错没错。（笑）在开发阶段，我的眼睛也无法跟上。不过，成品会在视觉方面做出调整。

——到目前为止，双屏一体地表示同一个画面，还是前无古人呢。

西山：是啊。这个想法也许很多制作人都有过，意外地都没有付诸实施。但是，能够在双屏内自由翻转、上窜下跳的，除了索尼克，还有谁可以办到？既然这样，第一个螃蟹不让索尼克吃还不行了。既意外也是好事啊。

——在开发游戏时，针对双屏的使用你们做了哪些工作呢？

中：是这样。虽然一款综合很多要素的游戏很不错，可我们还是决定强调其中的某一点。游戏的基本是一款2D ACT。可毕竟是NDS作品，我们便设计了一些可以利用触摸屏操作的特殊关卡，让大家享受乐趣十足的3D空间。

——要调整出一个流畅的视点，一定很不简单吧。

西山：嗯。虽说艰难，但是大家一定都很期待一名角色来回驰骋于双屏之间。为了不让大家失望，我们就在画面切换时的视觉效果上下足了工夫。

话梅杂志&3DM-SMV

层层推进的关卡

游戏分为故事模式和对战模式，故事模式可以从索尼克与布雷斯二者间任选其一开始。游戏分为多个地区，每个地区又有两个小关外加BOSS战，每打倒一个BOSS就可进入下一地区了。只要通过一次，该地区在以后的游戏里就可随意进入。



◀ 第四关BOSS“蛋头天平”，会使用落雷攻击的BOSS。利用跳跃攻击对付它吧。





▲第六关的鸟形BOSS，使用物理攻击，机动性强。

带着顾虑制作出的2D ACT

——本作可以认为是继承了MD版的《索尼克》吧。

中：是的。目前游戏的实际内容和之前E3上发布的不一样，当时的索尼克是在完全3D的关卡中沿着屏幕纵深奔跑的。（笑）

——呃？那现在不是面目全非了吗？

西山：的确是这样……（笑）对于我个人而言，很希望2D的游戏性能够继续保留在《索尼克》中，当然3D也有其独特的乐趣。所以我们在设计关卡时保留了2D，而BOSS战采用3D来表现富有冲击力的画面。

中：始终还是认为2D的动作游戏会比较好玩，比3D更能表现游戏的严格性。考虑到这些，我们才把这款游戏做成这个样子。

饱含开发组热情的游戏标题

——标题的由来是什么呢？

西山：真是个难回答的问题呢。（笑）因为是NDS上的第一款《索尼克》游戏，所以当初起名字的时候想带上“DS”两个字母，比如“DXXS 索尼克”一类。最后，为了表现“索尼克”的迫力，我们采用了“冲刺”这个标题。

中：还有，索尼克的海外市场特别的重要。我们向美国世嘉以及欧洲方面综合征求意见，最终决定了这个名字。用“冲刺”来表现索尼克的威势与速度是再合适不过的了。

西山：不过连在一起容易读成“克拉修”呢。（编按：“冲刺”的英文单词rush日语发音接近“拉修”，加上前面的“克”就成《古惑狼》主角“克拉修”的名字了。）所以请注意在“索尼克”和“冲刺”之间加上一个半角的空格。（笑）

——那么，最后跟广大FANS说一句话吧。

中：请享受索尼克独有的音速游戏体验！明年是索尼克的15周年，往后还有源源不断的索尼克作品等着大家，敬请期待。

西山：我们希望本作在既往的2D索尼克作品基础上更进一步的同时让大家也体验一下双屏的乐趣。请大家期待！



话梅杂志&3DM-SMV

文 铭风



作为棒球类体育游戏代表的"《口袋棒球》系列"最新作即将登场了。由于游戏平台变为了NDS，其真实的棒球比赛模式和充满了恶搞的育成模式必定将产生极大的革新。不过游戏还没发售，是好是坏还不能判定。就让我们先看看游戏的情报吧。



NDS

口袋棒球8

◆Konami◆SPG◆2005年12月1日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆4980日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

パワプロクンポケット8

育成模式 为了捕捉生化机械人而加入棒球队



作为"《口袋棒球》系列"的招牌模式，每作的故事都十分有新意。在本作中，主角将扮演一个以捕捉违法生化机械人为主要工作的猎人。而为了完成某任务，他潜入了棒球队"大神队"来对生化机械人进行调查。在此过程中，对棒球一无所知的主角逐渐开始了自己的棒球之路。

新系统1 充满谜团的能力提升系统

这次提升能力所需要消耗的是名为"学力点数"的数值，保守估计还是要靠训练来获得。同时从图中可以看到，这次的升级搞的是等级制度，而并不是一点一点能力增加。看样子培养强力球员的方法又要改变了啊。



▶要提升能力，就要多提升点数了。

新系统2 球场的景象变开阔了

由于本次的平台是NDS，所以游戏的双屏当然要充分利用。在进行棒球比赛的时候，上屏将显示球场全景，让你对防守队员的分布有一个很清晰的概念。而下屏则是近距离的比赛状况，当你进行攻击时，可以依靠触摸来决定队员的进垒和退垒。



◀从上下两个屏幕可分别了解到球场不同地点的情况。



NDS 死神BLEACH 驰骋苍天的命运

◆SEGA/Treasure◆FTG◆预定2006年1月26日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

BLEACH 苍天に駆ける运命

作为被世嘉重点宣传的游戏之一，《死神BLEACH》对应游戏的本作将在2006年初登陆NDS。这款游戏由当年MD版《幽游白书 魔强统一战》的财宝公司制作，该公司制作游戏也一向有着少而精的良好口碑，而本作亦可视之为《魔强统一战》的续作，只不过主角们由幽助帮变成了黑崎众，非常值得期待。

双线作战系统 旧作的复苏，全新的"死神"

由《死神BLEACH》改编来的游戏多是格斗题材，本作也不例外。对比PSP版，本作的最大特点就是它的双线作战系统。不管是在哪个场景里，角色们的活动空间都分为里、外两线。不同线上的双方完全无法干涉对手的行动，只有通过线移动的操作和敌人处于同线后，才可互相攻击。该系统虽然用在《死神》是第一次，可老玩家一定不会陌生——对，就是MD版的那款经典的《幽游白书》。这个系统能够让玩家体验到一般2D格斗游戏中所没有的立体战斗，同时也实现了4人同时联机。

通过一个键就能轻松实现线移动





外线
一护独自一人待在外线，无法干涉里线的战斗。

里线
白哉、恋次和雏森激烈交战中，白哉的飞行道具打中了恋次。


▲当然也可以双人对战。


▲1对3，白哉小心。

灵符系统 NDS游戏，当然要用触摸屏

本作的触摸屏用来发动灵符。用触控笔点击下屏的灵符，就可以在战斗中发动灵符的效果，使胜利的天平倾向我方。灵符的种类过百，在战斗前需要先行编辑自己喜欢的灵符组合。

▲发动"透明化"灵符，战场中的恋次变透明了。



灵符效果
此处的效果为"强制下蹲"。

灵符等级

作用对象
这里表示了该灵符的作用对象，有己方和敌方、单体和全体的效果差别。

灵符的效果时间
这里表示该灵符效果所能持续的时间。

话梅杂志&3DM SMV

文 软饼干

ALIEN HOMINID

GBA

原始外星人

◆ZOO Digital/Behemoth◆ACT◆发售日未定◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

Alien Hominid

风格奇特的美版动作游戏来了，此次给大家介绍的是根据最近欧美很流行的一款Flash游戏制作而来的GBA游戏《原始外星人》。游戏的画面虽然很卡通，但从它的暴力程度和语言风格来看它可不是一款低龄化的游戏，有关人士注意了。



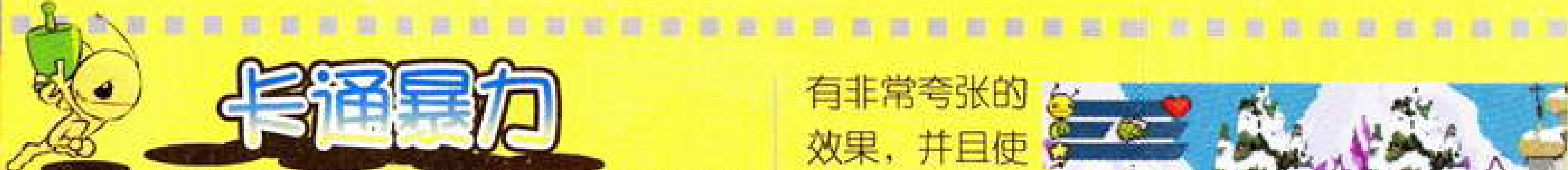
我们要的就是简单

这里说的简单是指游戏的剧情，这里没有日式游戏里的那些故弄玄虚的剧情：自闭症一样的主角，有着悲伤过去的BOSS等等。



这里有的就是简单到有点白痴的剧情。你将扮演一名想要统治世界的外星入侵者，你要做的惟一一件事就是将挡在你面前的一切轰成碎片。看到这里你是不是有一点无语了呢？其实游戏本来就是让人放松愉快的嘛，何必搞得那么复杂沉重呢？让我们回归到游戏的原点，享受单纯的操作之乐吧。





卡通暴力

前面我们已经提到过游戏的画面虽然看上去很卡通，但却是很有暴力倾向的。游戏中你操纵的外星人将主要使用光线武器和手雷给与敌人致命的打击。武器击中敌人都有非常夸张的效果，并且使用一定的特殊攻击还可以将敌人轰得粉碎。游戏中的画面看上去很是简陋，不过却透出一种独特的味道，和著名的动画片《南方公园》有异曲同工之妙。要是看厌了日式游戏的那种精致可爱的风格不妨来试试这款游戏吧，感觉一定不错的。

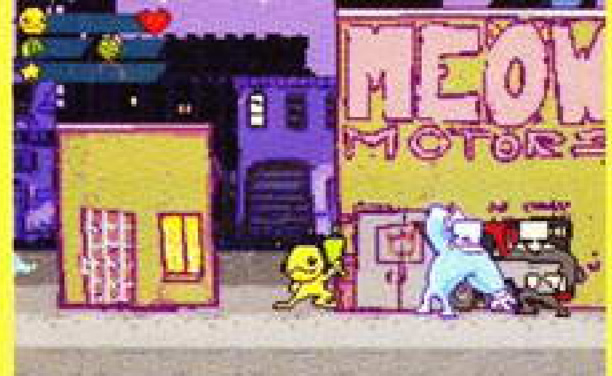


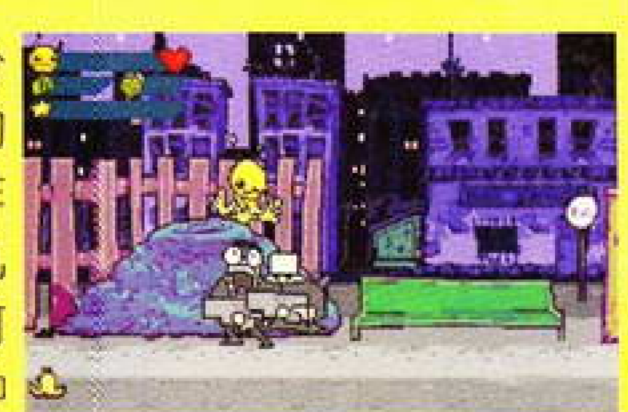




良好的操作感

之前这个游戏发售过PS2版本和NGC版本，就因为其不错的操作感而受到好评。那么在按键相对较少的GBA上还能否实现这种良好的操作感呢？就目前来看，游戏的操作感还是十分优秀的，人物的动作流畅，动作丰富。简单的几个按键组合就可以让你做出各种搞笑的动作，十分容易上手，让任何人都可以乐在其中。轻松愉快简单的风格十分适合掌机的特点，让你在外出无事时随时可以拿出来玩上两下。





话梅杂志&3DM-SMV

天涯何处无芳草

——光棍们的梦中情人

文 飞轩
编 马修

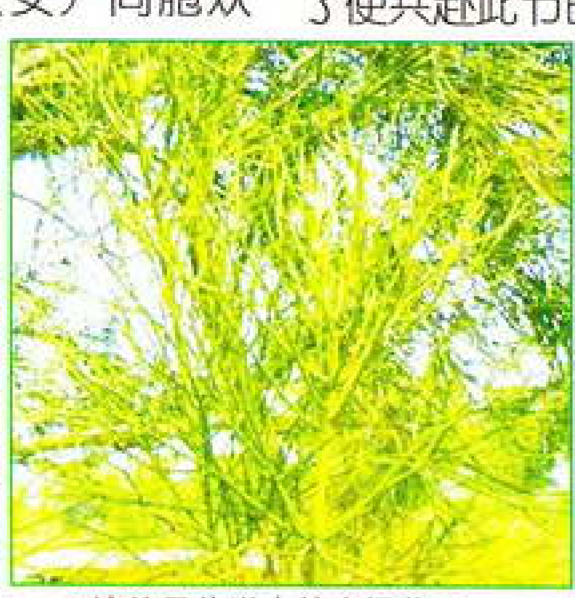
11月11日，是四根棍子撑起的光棍节，如今，光棍节已经过去，光棍的生涯也会成为过去吗？在这光棍节刚刚过去，情人节尚未来临的日子里，让我们聊聊游戏中的女生，聊聊这些只存在于游戏中的梦中情人，作为光棍节后一个辞旧迎新的祝福吧！





11月11日，一个对单身人士来说神圣不可侵犯的纪念日。每年的这一天，都会有无数的男（女）同胞欢聚一堂，普天同庆自己保持的纯洁之身。不错，这四根孤苦伶仃的“1”正是代表情场连连失意乃至今天仍然孤身一人的朋友们。“年年岁岁花相似，岁岁年年独一人”。朋友，虽然曾有樱木同学在为我们指明道路增添斗志，但我们仍然不能有丝毫的泄气，大业尚未成功，壮士仍须努力。为了使共赴此节日的单身朋友们早日找寻到属于自己的半边天，去构建幸福美满的家庭，笔者特将近年游戏中追求心得总结成文，供大家参考。当然，暂时没有如意女孩的朋友也请不要气馁，正所谓“枝上柳绵吹又少，天涯何处无芳草。”（马修乱入：“本文仅代表作者观点，和本刊立场无关……”）





▲这就是传说中的光棍草了。

运筹帷幄篇

兵法云：“知己知彼，百战不殆。”将女孩的各种情况摸得一清二楚是通往成功的第一步。朋友，与其毫无目的地一味追求，倒不如停下脚步梳理一下思绪，总结一下对方的特点。闲言少叙，让我们在拨云见日后去迎来那事半功倍的美好恋爱的开始吧！

野蛮女友型

典型介析

毛利兰

出处：名侦探柯南

吸引力表现

外貌出众，行为举止有素，当然这只是第一印象。一般与其深入探讨男女问题后你的面部会与拳头、板砖等高硬度物体频繁亲密接触，轻则头破血流，重则一飞冲天，属于将“打是亲，骂是爱”贯彻到底的楷模。



推荐对象：老实巴交的幸运男士

作为毛利小五郎的女儿，毛利兰对父亲“名侦探”的威名完全没有任何优越感——有目共睹的事轩轩就不赘述了，这里只能理解成小兰的种种优秀完全遗传自她的母亲。自从前任（应该可以这样说吧？）男友被打成连亲生父母都难辨真伪的正太之后，这个貌似容易趁虚而入的名额便一直空缺。至今无人挺身而出的原因并不是因为有个叫柯南的小鬼在碍手碍脚，而是小兰的腿脚功夫十分了得导致无人近身。由于新一在第一集便惨遭毁容，所以之前两个人充满暴力（暴，暴力？）的亲热戏分便也查无凭据，但面对任何不良男人所施展的非凡身手足见新一君曾经的惨烈。看到柯南对小兰隔三岔五投怀送抱，隔四岔六陪大姐姐洗澡的罪恶行径，让全天下的男人们产生了“力斩其于马下”的决心。其实这很容易做到，只要将柯南的真实身份一丝不漏地讲给兰兰听，相信这个世界马上就清静了。



成濑川奈留 典型分析
出处：纯情房东俏房客

“考上东大就能获得幸福”，不知从哪年开始，这种流言就开始让涉世不深的少年单身人士耳濡目染，结果却间接导致了东北大学年年爆满的壮景。(东南大学这几年也不赖！）成濑川奈留就是生活在如此背景下的野蛮女性，在与景太郎的首次见面中就显示出其过人的身手——只一拳就将男主角打成流星的精准力道尽显甲子园种子选手的潜力。在无可奈何下，男主角冒死当起了足以令所有男士羡慕到咽干口水的职业女生宿舍管理员。与此同时，奈留小姐的御用肉靶也正式确立。少林、武当等泱泱中华武术的精髓在日常的殴打景太郎运动中表现得淋漓尽致。托奈留小姐的福，景太郎每日免费遨游太空就成为雏田庄的一道全新的风景线。当然，你同样有机会遨游太空，不过前提是你正在做对奈留小姐出格的行为。



我哪里野蛮了？说！

追求须知 在幸福交往开始之前，务必练就一副媲美 AT 力场和相转移装甲的超强抗耐打体质。鉴于每次约会的暴力击飞场面不在少数，随身携带定位系统和降落装置非常必要。同时不要因为一点点挫折就被打倒，只要死皮赖脸的坚持到最后且保证无生命之危，那胜利终将会属于你。

追求难度 ★★★★☆

爱好广博型

吸引力表现

普遍智商远高于情商的群体，虽然平时都是一幅乖乖女造型，但不显山不露水的骨子里却深藏了至少一种破坏力难以估量的特殊爱好。



推荐对象：爱好相同的细心男士

水羽楠叶 典型分析
出处：超级机器人大战

作为终日叫嚣“吾乃激怒超机人，无敌青龙龙虎王”的御用驾驶员，水羽楠叶一直以精短的蓝发和勾人的双目迷动着无数男人的目光。值得一提的是，楠叶小姐不仅是精通念动力的靓丽才女，更是一位造诣极深的业余饮品工程师——截至今日已经有无数英雄豪杰倒在她的……饮料杯下。为了保证饮品的全面营养指标，楠叶在原料选择方面可谓是煞费了苦心：其中不仅西药、中药和野味一应俱全，更有让人单听名字就足以晕倒的挑战人体生理极限的罪恶物质，如壁虎的尾巴……不明内情的无辜之人误饮后，轻则数日昏迷不醒，重则呜呼一叹升天，故世人常将此物与核弹并称“世界两大灾难”。

李红兰 **典型介析**
出处：樱大战

李红兰的存在就是为了证明"老天爷是大公无私"的重要依据。虽然一脸的雀斑和乡土气息十足的麻花辫摆明是广井王子拿来衬托樱、堇的绿叶，但上天赋予的高超智慧却是帝国华击团其他花瓶们所无法匹敌的。据内部资料显示李红兰是中国人，但发色和古怪的关西口音明晃晃硬怔怔地告诉我们这其中湿漉漉的水分。平时空闲时不是随大潮研究如何与大神一朗眉来眼去，（大神的确是一只狼啊！）而是独自跑到渺无人烟的一角发愤图强地研究机械。毫不含糊的发明技术打造出新鲜事物却屡屡爆炸，让人不免疑惑——红兰小姐是否改行制作炸药了。如此完全压倒诺贝尔的超凡魄力导致那些试图以身犯险尝试其发明的人无一全身而退。

追求须知 首先请将自己的人生信条转变为"生命诚可贵，爱情价更高"。同时随时随地做好生理、心理以及一切突发意外带来莫名损失的准备。与其约会时，千万不要因为收到礼物而得意忘形，也不要留她在厨房帮忙料理，天知道这导致的后果的是会怎么样。

追求难度 ★★★☆☆



城户纱织 **典型介析**
出处：圣斗士星矢



吸引力表现



出身贵族豪门，落落大方，属于比较单纯的大小姐。表面一副无辜的样子，但做任何事都不会去想周围人的感受，尤其是我们的英雄小强们。

推荐对象：视生命如尘土的亡命徒

一袭洁白的长裙，温柔的脾性构建了雅典娜女神光辉照人的形象。不过这位托世女神的法力发挥水准远不及自己的嘴皮功力来得深厚——满口仁义道德，爱、和平、正义和保护世界等大义凛然的字眼无时无刻不挂在嘴边，导致人们心中所理解的"神明一向言简意赅"的标准风俗被吹得荡然无存。虽说有几分姿色，但也不能一而再、再而三地主动陷入敌方魔爪去考验"谁是最该爱的人"吧？更何况每次的敌方都是神。所以欲夺其芳心的男性同胞们还是死心吧，你的情敌不仅仅是那怎么打都会爬起来的星小强，光在希腊就有八十几位健康男性排队等待为其献身呢！

塞尔达公主 典型介析
出处：塞尔达传说

但凡在A.C.G三界顶着公主封号的女性，大都为黑白两道所争，拥有海拉尔大陆尊贵血统的公主塞尔达亦归为此类典型。虽然不会像碧奇一样被绑成癖不得消停，但二十年如一日地遭遇不测依然让人揪心不已。由于其拥有贤者血统，所以经常以复活材料和实现愿望为名被加农（炮？）请去异域作客，不过一般都是单程票……而代表勇气的勇者林克便无怨无悔地踏着宫本貌早已酝酿已久的陷阱，开始迎接公主的回程之旅。不过近来学聪明的加农为了节约成本和时间，干脆将公主就地石化，如此旁人看似绿色无污染的举动不想却遭到林克极大的愤慨——惟一能够和公主单相独处的机会就这样被反派糟蹋了，从此，林克又毅然拿起了勇者之剑，为心中那外人所不知的私念杀上了新的征程。



追求须知 同志们，放弃吧！这类MM不属于我们。先不要对自己的优越条件产生自满，单看她们眼比天高的个性，即使我们以身犯险而被轰成渣沫，也难博红颜一笑，更何况她们身后屹立着一排连神都要礼让三分的小强呢！当然，感觉人生乏味者除外。

追求难度 ★★★★★

天真可爱型

吸引力表现

列夫托尔斯泰的一句“人并不是因为美丽而可爱，而是因为可爱而美丽”，这句话揭示了无数萝莉控的心声。她们的魅力就在于无邪的个性和卡瓦伊的外表，如果你只注重这些，那日后的惨痛教训必将令你刻骨铭心，直到永远。

推荐对象：家缠万贯的萝莉控

阿拉蕾 典型介析
出处：阿拉蕾



不管是否在企鹅村，阿拉蕾永远是那么天真可爱的小女孩。一双水汪汪的大“眼镜”配合活泼的性格将自己在村民心目中“萌”的美好形象映射得入木三分。虽然身为一位女性，却经常会做出一些脱离女性群体让则卷博士颜面扫地的事情。随处可见其旁若无人般在公开场合更换衣物，继而粗暴地破坏各种建筑物——从警车到月亮的破坏范围足见其暴力女的本质。而且一旦看到人类循环的排泄产物便毫不犹豫地拿根木棒去“捅捅捅”，兴起还会用手抓起来放到别人头上（吃饭的诸位朋友请自动略过此段），这种种的一切无不显示出让小新自惭形秽的差距。同时提醒大家最好不要与她玩两性间的女跑男追游戏，她消失得无影无踪事小，造成地球人失去家园可就麻烦了。

木之本樱 **典型分析**

出处：魔卡少女樱



作为日本“樱”字辈萝莉最卡哇依的一位，小樱确实有着与众不同的特殊魅力——能够蝉联日本读者票选的最受欢迎女主角第一位正说明了这点。由于她无意中打开了封印库洛魔法卡的魔法书，于是就肩负了拯救全人类的伟大使命，而随身的库洛守护者也完全是主张“我为红豆冰狂”的饭袋——让这样二位保护地球的全人类，真的安全可靠吗？随着魔法使小樱的演出日益华丽，我们也深刻体会到小樱的铺张浪费正在升级，“她是服装厂一把手的女儿的确不是空穴来风”的念头足以呈现在各位明眼人的心里——否则这一把一把的华丽洋服即使钻石王老五倾家荡产也是消受不起的！

追求须知 如果你是萝莉控，请继续往下看。虽然朴实的外表都化作天真的无邪样，但她们绝对不是“来，哥哥给你买糖吃！”就可轻松收买的可爱白纸。提到礼品，适当的送一些的确是讨好女生增进感情的好东西，具体包括豪华洋装、西点美食、各种玩具等等。

追求难度 ★★☆☆☆



冷酷无颜型

凌波丽 **典型分析**

出处：新世纪福音战士

令人疯狂的冷峻美女，个性十足。虽然外貌颇具优势，但无口无心无表情的植物人特征却鲜明地展示出其媲美西伯利亚冷空气般寒冷的孤僻个性。一天能够吐出一两句话来就已经算是磕头烧高香了，普遍情况是你无论表现出多么逗乐的动作，她都是万年不变的一脸茫然，相信任何人与其单独待一天就应该会发疯了。能够在有生之年看到这位自闭患者笑容的几率近乎于中六合彩，不过据看过的人讲，其令人神魂颠倒的微笑大有超过达芬奇笔下的《蒙娜丽沙的微笑》之势。在与使徒的对抗中，零号机频频受创，导致其迅速成长为推动当地绷带销量持续增长的一颗新星。难怪会有人说，身缠绷带的凌波 MM 才是最醉人的。

吸引力表现

能够全天保持同一种表情，除了植物人和死人，也许只有她们可以做到了。能够看到他们的笑如哈雷彗星般稀罕，但一经出现吸走任何男人的三魂七魄便是早晚问题。

艾薇儿这张广为流传的靓照确实给人以冷面无回的酷酷感觉，不过唱歌时嘛……

推荐对象：挑战沉默的自闭男士



莉安娜 典型分析
出处：格斗之王

继承了大蛇之血的莉安娜是美貌与冷酷并存的美女军人。与凌波丽类似，这同样是一位不说话、面无表情的N无御姐。在其小的时候，由于大蛇之血的觉醒，在无意识的情况下，她生杀了自己的双亲。此后，便对鲜血产生了本能的厌恶。这显然与军人的职业必须时时面对鲜血产生了极大矛盾。为了缩短观看流血时产生的不快，莉安娜学会了暗杀术，其中“旋转火花”更是将喷血时间缩减至极致。如此环保加大慈大悲的杀招，足可以令一个健壮男人在瞬间消失得无影无形，当然也包括各位有情人。

追求须知 不要指望用华美的语言和动人的眼神去打动她们的芳心，他们不会给你任何回复性表达。同时也不要试图心猿意马地做任何出轨的动作，否则后果自负。与她们约会你要做的只有一件事——同她们一起发呆。

追求难度 ★★☆☆☆

主动上门型



吸引力表现

生性活泼，思想如白纸般单纯，一旦找到所爱的人便会全身心地投入进去，毫不在乎对方的感受，属于比较典型的单恋症，但多数情况都会发生“多情却被无情恼”的结果。

推荐对象：善于发挥魅力的专业男士



艾米 典型分析
出处：索尼克

自古以来，每名成功人士的背后都会有一位魅力十足的女性在默默支持，但索尼克背后的艾米小姐却远不可划分到此类。自从被索尼克救下一次，就爆发出思春少女特有的旺盛精力——每次看到自己的心上人就会出其不意的抱着亲上几口，留下几个唇印之后还会气宇轩昂地发出封建女性想都不敢想的通牒：“你今天一定要娶我！”不管在什么时间和地点，艾米追逐的目标始终只有索尼克。而且与索尼克见面时的特殊表情也让人过目不忘，其对爱情的专一度再次成为男性争相顶礼膜拜的焦点。不过实力毕竟很弱，也许只有索尼克才是她真正值得寄托的避风港吧！



典型分析

林月如
出处：仙剑奇侠传

作为林家堡从小娇生惯养的大小姐，林月如对任何事物都抱有一种居高临下刁蛮任性态度，只有一个人逃过了此劫，那就是李逍遥。作为南武林盟主的掌上明珠却偏偏钟情于一个油嘴滑舌的市侩小混混其实并不希奇——单恋一个对自己动手动脚的男性的陈旧剧情早已被各大武侠剧发扬光大了。不过可悲的是林大小姐在明知自己是第三者的情况下却依然死心塌地跟随李逍遥去浪迹天涯。一种纯粹而典型的单恋后遗症表现出来：没有名分不重要，只要能和你在一起；你不爱我也不重要，只要时时看到你便心满意足了！虽然在锁妖塔为了救出自己的情敌而不幸被砸破天灵盖而神志全无(说月如香消玉殒的同志一定没看过二代结局，同时借机鄙视下TV版被KO的结局)，但从此也使李逍遥的明白了至尊宝对紫霞那段经典台词的真正含义。

追求须知 追求这种女孩完全不用自己操心，不论你走到哪里她都会不经意间显身主动与你亲亲我我——前提是你救过她或者揍过她。即便平时你摆出几分得了便宜卖乖的样子，也不用担心她会离你而去。但设身处地的想一想，被女生这样爱慕不一定会幸福，但一定会很麻烦。

追求难度 ★☆☆☆☆

温柔贤淑型

吸引力表现

美貌只是转瞬的浮云，优秀的内涵才是男士们普遍需求的。温柔的性格和体贴的原则使她们上升为贤妻良母的最佳人选。现实中的家庭就是需要这样的女性去组建，对丈夫无微不至，对孩子……说这个好像早了点。



推荐对象：热爱家庭的所有男士

典型分析

莉亚拉
出处：宿命传说2

自从莉亚拉从巨大的透镜中一跃而出，就注定其一定与神结下了不解之缘(请参考《西游记》第一集)。一身洁白的裙式装束，稚气未脱的俏脸还有楚楚可怜的眼神，构成了万能的神的代言人。在加入英雄儿子凯依路引导的旅行团队之后，便显现出无与伦比媲美母性般的温柔，一路上对大家尤其是男主角无微不至的关爱只是她实现女神温柔的九牛一毛，而后在男主角的伐神道路上，其不仅笑容可掬地投了赞成票表示与母亲般的神树立敌对关系，更是要求男主角打碎神之眼来结束神的错误。要知道，神消失表示莉亚拉也会香消玉殒。她的温柔已经不仅仅体现在一个凯依路身上，而是千千万万的世界人民。笔者不得不在此感慨：这是一个高尚的人，一个纯粹的人，一个有道德的人，一个脱离了低级趣味的人，一个有益于人民的人……

典型分析

拉克斯.克莱因
出处：高达 SEED

以拉克斯的综合指数大概可以算得上所有男人心目中居家过日子好女人的典范了。贵为扎夫特最高评议会议长库莱恩之女，同时也是人气偶像歌手再配合让男人死心塌地的温柔性格，构建出了男人无法抵挡的特殊魅力。但这位歌姬小姐显然厌倦了与阿斯兰平淡无奇的情感生活，先是将基拉"包养"在家中数日，而后又一箭双雕地利用父亲的职务之便将一份体贴的大礼献给情人——所谓双雕是指第一雕用自由高达紧紧的抓住基拉蠢蠢欲动的暧昧之心，第二雕断了与阿斯兰的婚约限制，迫使其背井离乡，与基拉并肩作战，免除情人的后顾之忧。此后，拉克斯和基拉就可以名正言顺地双宿双飞了……

追求须知 有意追求她们的男士请在外表保持男士们道貌岸然的态度，只在千钧一发的关键时刻发挥自己正义凛然的强尽实力就可让佳人芳心暗许，其后的工作只是厚着脸皮等待对方来捅破这层窗户纸就行了。

追求难度 ★★★☆☆

红颜祸水型

吸引力表现

坏，可能就是她们最大的魅力。当年的"男人不坏女人不爱"再也不是男士们的专利了，坏女人更显得有魅力。由于她们都有不为人知的过去，所以她们经常会用特殊的方式向今天的你去发泄：有时她会令你愤怒，有时她会使你痛苦，有时她甚至会令你死亡……

说到这种类型的美女，很多人都会立刻联想到妲己。

推荐对象：挑战极限的所有男士



典型分析

索妮娅
出处：火焰之纹章 烈火之剑

索妮娅有着令所有男人为之倾倒的外表，但内心却狠毒如蛇蝎，作为奈哥尔制造的"莫鲁夫"，她嫁给黑之牙首领布利丹·利达斯显然有着不可告人的目的，性感迷人的索妮娅把布利丹迷惑得团团转，最终将黑之牙这个义贼组织变成了一个只认金钱的暗杀组织，不过最终还是因为失去利用价值而被奈哥尔所杀。观其一生，挑起战争而导致惨死的牺牲者不计其数，但她每走一步都使自己越陷越深，终究自掘坟墓换来了罪有应得的下场，与其说可恶，倒不如说可悲。



美柳千奈美 典型分析
出处：逆转裁判

真正恶毒的人，并不是只在表面狰狞那么简单，利用美貌来掩饰心中不断膨胀的黑暗才是最可怕的，美柳千奈美就是这样"金玉其外，败絮其中"的拔尖人才。从小就失去父母关爱的她，培养了其狭隘的心性和强烈的报复心理。她依靠美貌作为借刀杀人的工具，血淋淋的血案命案实在罄竹难书：绑架案中陷害深爱自己的尾井田，杀害自己的姐姐，"毒杀"追查自己的律师神奈木庄龙，妄图杀害主角成步堂，直到被执行死刑后，还借真宵母亲美纪子之手还魂，企图利用"灵媒"来杀死"本家"的继承人真宵。平心而论，这位惟一在《逆转》史上挣扎了三话戏份的恶女，依靠其美貌、智慧和邪恶，当之无愧地成为了游戏史上最可怕的女人。

追求须知 相信试图选择此类女性的朋友都是"人生乏味"的追随者，与她们共赴温柔乡完全是一种浪漫完美的单纯想法，能够在这无比艰难的路程上冲到目的地的寥若晨星，剩下的多半以死亡、入狱和离奇失踪的惨剧收场。不管你是何等的英雄了得，在她们那里只会成为被利用的工具，所以与她们交流的最好方法就是远离。

追求难度 ★★★☆☆



曙光女神型

贝露.丹迪 典型分析
出处：我的女神

藤岛康介就是有能力将剧情老套得离谱的爱情题材，发扬光大成人人都崇拜不已的不朽经典。作为女神的贝露小姐完全不像某希腊女神那样"明修和平栈道，暗渡杀戮陈仓"，而是以完美的姿态生活在无血腥的纯净无污染环境里。容貌、身材、性格等属于完美形态的一切，在她身上表现得淋漓尽致。可以说，这才是真正的完美，才是世界女性发展的最终方向！最后不得不提与贝露女神唱对手戏的森里萤一——一个容貌普通、身高普通、以前从没有交过异性朋友的穷学生。如此平庸的劣品竟然可以怀抱着我们的女神，悲愤之余看来不得不相信"傻人有傻福"啊！

吸引力表现

圣洁的女神是所有男人的最终的梦想追求，神圣不可侵犯的她们更是世上所有教徒的最终愿望。和她们频繁接触只会纠集天下所有男生的空前怨念，除非你自身就是一个奇迹。

推荐对象：运气非凡的奇迹创造者

矿石镇的女神 典型分析
出处：牧场物语

如果说追求贝露女神是幸运的结晶，那追求矿石镇的女神就是自虐的结晶。虽然这位中西不沾边的女神拥有种种其他女性难以企及的缺点——一副欧巴桑的长相，个性势利，每次只有对其上贡才有幸一睹芳容。但女神毕竟是脱胎于人类的神，开出的明码标价够正常人忙活几个世纪的了：单身是前提，出货全部作物就够你忙活几年，在总共超过五百层的矿厂中挖出所有的矿石（包括女神之玉）以及钓到所有的鱼类这又需要至少奋斗十年，最麻烦的还是要求爱情度达到六万，由于和女神不会发生什么浪漫事件，所以这六万基本是用银子和时间砸出来的。只恐怕到时女神还没追上，死神都赶上了。



追求须知 世界上有一种被称为“女神”的女孩，她们这样的人是只许男士们站在远方顶礼膜拜的。任何人企图对她们不轨的话都都会遭到天下所有单身男人的诅咒和报复。如果你非要向自己中意的女神做点什么，还是成立个“XX女神”教派，在远方眺望吧。

追求难度 ★★★★★



自我完善篇



选出自己心中的白雪公主后，便可以进一步发动攻势了，不过我们最终的目的并不单单得到她们的人，博取她们的芳心更加重要。不要再抱怨周围那些比你条件差的人为什么可以抱得美人归，也不要遗憾周围为什么没有女孩对你抛媚眼献殷勤。虽然你拥有不可否认的优秀，但自我认识不足却严重阻碍了情势的发展。男人的优点千千万，下面就让我们来研究左右胜局其荦荦大端的七项吧：

要素1 帅气

对女性而言，男士的形象是杀伤女性眼球的直接武器。流川枫般黄金比例的完美身材，克劳德般剑眉星目的英俊面容，宫藤新一般嘴角微露邪邪的笑，如此魅力任何女性都无法抵挡。不过这项要素先天成分很大，想要后天培养颇有难度。友情提示：如果对自己的形象不堪回首，请不要后天培养邪邪的音容笑貌和其他特殊动作——后果无异于取得东施效颦般的反效果，此后被正派魅力人士轰至渣将是你的最终归宿。



要素2 才气



才子佳人时兴的今天，将自身的文学修养提高为才高八斗至关重要。几段感人肺腑的陈辞，几首真情尽显的情诗，无一不是招引女孩的有利武器。如果你对自身的学识程度不甚了解，那就华丽地将爱情的敲门砖——情书献给邻班钟情的MM吧，这就是检验你文学才华最公正无私的天平。如果你可以在三天内收到回复，那你就是文豪；如果是一周，那就是才子；如果是一月以上，那顶多算文科生；如果无任何回复，那毋庸置疑你就是情书文盲了。

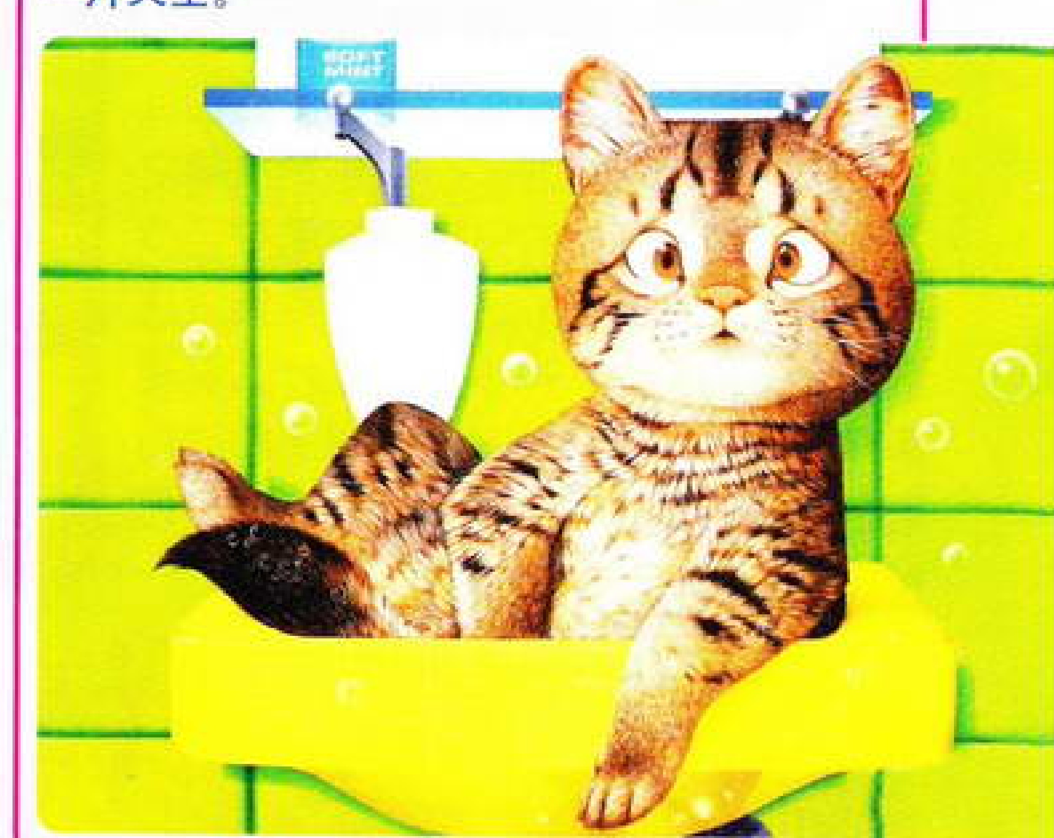
要素3 钞票

朋友们，看看广流于各大媒体的征婚启事吧！如果哪条没有注明“有房，固定工作”等商品气息浓重的字眼，那广告费就算白白搭上了。没办法，与一个女性建立关系，并不只是多张嘴吃饭那么简单。只要是正常的女性都会有疯狂购物的嗜好——看看人家艾德华陪温蒂采购金属器械你就应该明白了。所以男士们经济后盾的坚强与否就成为女性择友的重要标准。如果囊中羞涩，那陪女友上街的休闲假日，就俨然变成阁下钱包的祭日。表面上女性朋友们多选在商品大减价的时候进行购物，似乎有助于经济的可持续发展，但那变本加厉的采购数量却更让你感觉到经济危机的步步逼近。



要素4 个性

不要指望的自己会有毫无个性的景太郎般的好运气，那只是安慰男性心灵的镇定剂。如果你不够帅气，那就培养个性吧！拥有独树一帜的个性的确能时时招引女性们的目光。挥洒自如的个性令你在异性面前信心百倍，冷峻又微微邪恶的个性让追求你的女性趋之若骛。所以请不要每天都墨守陈规的做同样的事了，为自己的性格做一些必要的包装和修饰，让对面的她开始注意你，让个性开拓出属于自己的一片天空。



要素5 巧嘴

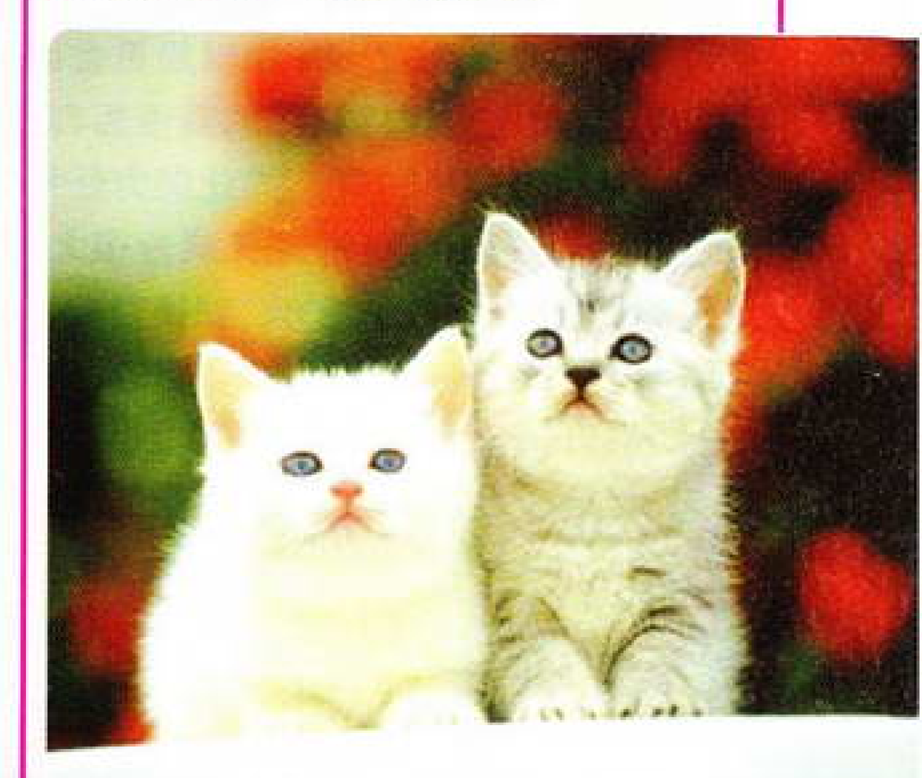
如果你并不具备以上各种雄厚的硬件装备，那还是努力训练一下自己的油嘴滑舌的语言水平吧。一张能言善辩的嘴可以做到在女孩孤独时与她们谈心，哭泣时逗她们开心，寂寞时还能勾动她们春心。那位梳着刺猬头的成大律师就是语言方面的天才，只要你能够向这位“不仅能把女人谈哭了，更能把死人谈活了”的语言大师讨教个一招半式，何愁美人芳心不颤。



小伙子，要相信你良好的口才，一定会打动她。

要素6 温柔

女性是天生温柔厌恶暴力的群体——当然萨姆斯等极端御姐除外。据网络调查如果问一个女孩会选择你爱的人还是爱你的人，高达80%的女孩会选择后者。这就不难看出对自己温柔的关爱是大部分女性向往和渴求的。朋友，有时间就多去陪陪自己追求的女孩，能做到“想她之所想，及它之所及”更好。女人是水做的，只要你给其温暖，何愁不蒸发。



要素7 运气

这是一项与生俱来且后天无法弥补的特殊能力。自古以来世界就遍布着如此人才——阿拉丁、野比大雄都是这方面的佼佼者。持有这项技能者，一般都是深受老天爷垂青，但各方面都不成气候的低属性男子，但他们却拥有着天下所有帅哥猛男都望尘莫及得桃花运。对他们而言，任何事实都可能成为现实，天上掉金子过时了，人家那边天上正掉女神呢！路上捡钱包流行过了，人家正拣MM呢！说他们奢侈也好，浪费也罢，这种事也只有这群人才能做到。



一般来说，以上七种杀手锏，得一便可安天下。如果具备三种以上条件，这将暗示你不仅会在爱情道路上一马平川，而且还有作情圣的潜质。当然朋友们也不要因为条件好便到处拈花惹草，因为我们需要的不是电光火石瞬息即逝的闪电恋爱，而是持之以恒矢志不渝的真情。



女性是心思缜密的，对于男生的不经意，她们会想得很多。女性是挑三拣四的，对于男性的不完美，她们会不能容忍；女性是需要关爱的，对于男性的不理睬，她们会倍感委屈；女性是多愁善感的，对于男性的不理解，她们会泣不成声；女性更是难以捉摸的，对于男性的任何事，她们都会做出出乎男性意料的回应。朋友们，请一定牢记自己是自己命运的创造者，为了心爱的女孩，为了幸福的将来，冲锋吧！

鉴于文中涉及颇多敏感问题，笔者对其中扯淡谬论造成的一切不良后果，不承担任何责任。面包会有的，香槟也会有的，一切都会有的，女朋友同样也会有的。最后再次祝福各位，希望明年的这个节日里，不会再出现你的身影。



文 雷伊



由森川幸人先生制作的《福福之岛》继承了他所开发之作品的一贯风格，给人的感觉相当另类。正是由于这款游戏在进行方式上和其他作品有着很大的不同之处，很多第一次接触它的玩家很难理解在这款游戏中我们"到底可以玩些什么"。这次我就来为大家具体介绍一下这款游戏，虽然乍一看游戏有些略显枯燥，其实它的游戏要素可是十分丰富的哦。



PSP
福福之岛
◆SCEJ/MuuMuu◆AVG◆预定2005年11月10日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
福福の島

睡梦中的你来到了一个位于现实与梦境之间的神奇小岛，这座被称为"福福之岛"的小岛上居住着许多古怪的家伙，而那里也有着与现实完全不同的梦幻体验正在等待着你。游戏一开始，"千里眼之鸟"诺克斯会要求你输入自己的昵称、出生年月、性别和血型等资料，输入完毕之后，你在福福之岛上的生活也就正式开始了。



游戏中的几个概念

等级和HP

在本作中存在着像RPG中那样的等级和HP的设定，不过别担心，本作是不会让你去战斗的。等级的存在主要是为了流程进行来服务，因为有的贤者之像的获得是要求玩家达到一定等级的。至于HP，则只在通过湿地和怪物之森时才体现出用武之地，在湿地上行走或者在怪物之森受到幽灵的惊吓都会减少HP，HP变为0时就会强制回到自己的房间并扣除一些金钱（很少）。游戏中经验值的获得方法有很多，比如完成迷你游戏，被莫库斯鼓励什么的。HP在升级的时候会自动回复满，其他如睡觉、吃一些食物等也都可以回复HP。



贤者之像

福福之岛的区域非常宽广，不过最初你能去的就只有自宅所在的区域。游戏中的有些区域中会有一些台座，你需要将特定的贤者之像放置在上面才可以打开新的区域，从而让自己在岛上的冒险空间更加广阔。贤者之像可以通过和岛民们对话来取得，有的还要在特定的位置自己挖掘才能获得。在未将目前所要寻找的贤者之像找到并放置在特定的台座上前，下一个贤者之像是不会出现的。也许有的玩家会认为，福福之岛那么大，我找这些石像得找到猴年马月啊。其实，这些贤者之像的获得方法是有提示的。有的区域中会有骷髅型的地藏，调查它们就可以得到下一个贤者之像获得方法的相关提示。



守护天使

守护天使是你在游戏中的守护神，按□键就可以调出它。带着它在地图上行走，当附近有道具时，它就会飞过去并发出特殊音效，利用这种方法就可以发现一些隐藏宝物以及挖掘出攻关过程中所需要的贤者之像。不过需要注意的是，寻宝中要找的宝物它是发现不了的，只能靠玩家自己来寻找。在怪物之森中遇到幽灵时，守护天使有一定几率出来帮助你和它们战斗，从而防止你减少HP。让守护天使打退怪物或者喂给它们一些魂的话就可以让它们升级，升级后的守护天使在你身边停留的时间会更加长。



地图

在地图画面中按动L键可以调出地图，其中红色的区域代表自己目前所在的区域，透明石像记号表示还没有放置完贤者之像的台座位置，灰色的石像记号表示已经放置完贤者之像的台座位置，红色的石像记号则表示下一个需要放置贤者之像的台座位置。在地图画面中再按一次L键会出现一个红色的小方框，这代表你在某区域中所处的具体位置。



魂

游戏中有时会捡到一些魂，魂共分为三种颜色，分别为黄色、蓝色和粉红色。三种不同颜色的魂所附带的魂力也不同，黄色只有2点、蓝色有5点，粉红色则有15点。魂在游戏中的用处很多：对玩家或者守护天使使用可以当作经验值；给柯比坦使用可以让他领悟新的占卜方式；给树木使用可以让它们结出果实（道具）。

菜单解说

按动△键可以调出菜单，下面为大家讲解一下菜单中的各个项目。

持ち物：表示自己所持有的物品，其中又包括如下子菜单：
见る：观看自己所持有的物品。
像を见る：观察自己所获得的贤者之像。
使う：使用物品，一般都是魂。
食べる：吃一些水果来回复HP。
力の解放：使用特殊的幸运道具来提升自己的运势。
置く：把物品放在地上。
舍てる：舍弃物品。

占い：显示你的占卜结果，其中又包括如下子菜单：
今日の占い：显示你当日的占卜情况。
あだな占い：显示你在骷髅众处占卜的情况。
占い草：显示占卜草给你的金玉良言（在场景中拔下它们就可以获得）。

あなたのカルテ：显示你的病历，包括吉娃娃先生和短毛猫先生对你的诊断和心理分析。得到的赠言也可以在这里察看。

ステータス：显示你的个人状态，包括个人资料、所持金钱和道具数、运势、性格以及迷你游戏的成果。

守护天使：察看守护天使的状态，并且可以喂它吃魂。

游び：迷你游戏，其中包括以下几项，游戏的具体进行方式会在后文中提到。
クロスワード：填字游戏。
ジグソーパズル：拼图游戏。
星座パネル：星座盘。
探し道：寻宝。
资格试验：各种资格测试。
ボトルメール：可以书写或读瓶中信。

マイうんちく集：察看游戏中获得的一些生活小知识。



诺梅杂志&3DM-SNY

岛上的主要居民

占卜类

福福先生
所在区域：福福亭



传说中的占卜师，福福之岛的长老级人物，同时也是千代婆婆的兄长和玛莉安的爷爷，他会帮你进行简单的干支占卜。

玛莉安（マリアン）
所在区域：幸运の丘



梳着奇怪发型的19岁新人占卜师，福福先生的孙女。继承了爷爷的占卜血统，会根据你所属的星座来对你进行占卜。

千代婆婆（チヨさん）
所在区域：まれびとの浜

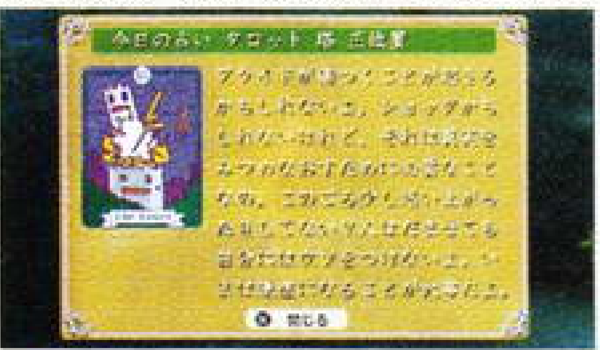


福福先生的妹妹，据说在年轻的时候是个大美人。由于岁数已高，所以总喜欢唠唠叨叨，她会帮你进行血型占卜。

吉尔（ジル）
所在区域：迷子の森



在幼年时就已经死去，现在是个幽灵，正因为如此，你只有在晚上才能见到她。她会用从祖父处学到的塔罗牌占卜法来为你占卜。

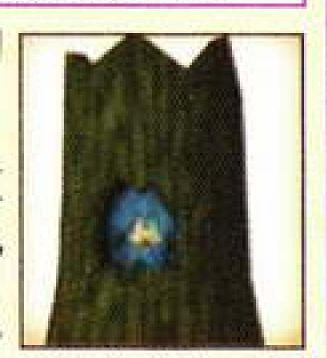


柯比坦（コピタン）
所在区域：人形が浜



占卜人形，你要喂给它魂魄才能够让它复苏，从而让它领悟各种占卜方法。一开始只能进行星座占卜，升级后还能学会干支、血型等占卜方法。

松原君（マツバラくん）
所在区域：ぼこぼこ丘



藏在巨大的树干中的家伙，是以前岛上的大占卜师比尔比多的关门弟子，虽然外表看上去有些脏兮兮的，但实际上却对星座占卜非常在行。

骷髅众（ガイコツナンバーズ）
所在区域：神出鬼没



一共有50个，行踪十分诡异，为了让岛上充满邪恶而不断地活动着。它们会对你进行绰号占卜，方式有很多种，有的还会让你输入你朋友的资料，帮你的朋友进行占卜。

骷髅王（ガイコツキング）
所在区域：そぞろ山的洞窟



骷髅众之王，企图征服世界的邪恶化身。目前正受到花粉症的困扰在洞窟中养生，要想见到它可是非常困难的哦。

心理分析类

吉娃娃先生（チワワさん）
所在区域：ココロネ（山卡）



虽然是动物，但对人类的心理研究很有兴趣。他会给你出一些测试题来对你进行心理诊断，随着测试次数的累计，测试的精度也会不断提高。

短毛猫先生（アメショー先生）
所在区域：ココロネ（山卡）



吉娃娃先生的大学好友，出现的位置与吉娃娃先生相同，但两人是隔日出现的，在游戏里不会碰头。他会给你出一些是非题来对你进行心理分析。

迷你游戏类

寻宝尼可夫（サガシニコフ）
所在区域：さいはて湿原 西



为了寻宝而奉献出毕生精力的老头，和他对话可以进行寻宝游戏。经过宝藏埋藏之地时候地面上会有小星星出现，很好辨认。找到宝物后可以获得经验值和印章。

小多利亚自（ドリアードジュニア）
所在区域：さいはて湿原 西



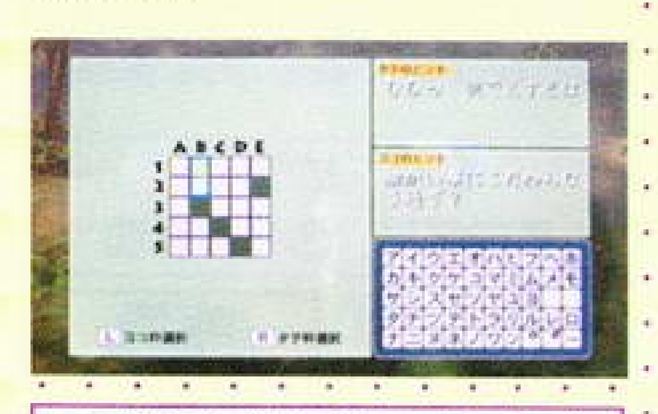
大多利亚多的儿子，由于不喜欢过于深沉的父亲而拜师尼可夫门下。在接受了寻宝任务后和他交谈

会获得一些宝藏埋藏地的相关提示。

鼹鼠老六（モグやん親方）
所在区域：モグラの丘



被福福先生叫到岛上来的鼹鼠，他会跟你玩填字游戏，把“ドングリ”给他的手下就能获得一些提示。填字游戏每个星期一会进行一次更新。



企鹅三兄弟（ペンタゴン）
所在区域：ペンペンくぼ地



只有大哥出现和三兄弟一起出现时能玩的迷你游戏是不同的。大哥出现时可以和他猜他所举的牌子上的符号，三兄弟一起出现时则要按键让他们都正对着你才算胜利。



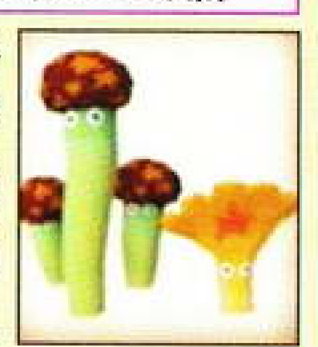
基诺（キーノ）
所在区域：大树の野原



木之精灵，拼图游戏的专家。接受拼图游戏任务后他会把拼图的板块散落到小岛上的各个区域，必须把它们全部收集完毕才能调出菜单开始拼图。



香菇组（ホシダケ组）
所在区域：キノコの森



在岛上游荡的香菇型宇宙人，为了回到宇宙而需要岛上的星星碎片。他们会要求玩家用在岛上收集到的星星碎片来组成各个不同的星座来完成星座盘。



帕肯王子（パコン王子）
所在区域：双子の庭



从异次元空间来到福福之岛进修的王子，性格比较和善。他会给玩家出一些有关生活常识的测试题，合格之后可以获得印章和经验值。

派肯王子（ペコン王子）
所在区域：双子の庭



帕肯王子的孪生弟弟，性格和哥哥截然不同，十分诡异。他会给玩家出一些资格测试题，合格后还会给你颁发证书。与哥哥不会在同一日出现。



学术派

达霍（ダホー）
所在区域：うたかた渓谷 西



体型巨大的妖精，据说在妖精界是个非常了不起的家伙，但却从来没有人见到他干过什么活……他会告诉玩家一些文学、哲学方面的知识。

马修博士（マシュー博士）
所在区域：贤者の池



妖精界的最高学者，达霍年幼时的玩伴，受精灵王的派遣在福福之岛上进行研究。他会告诉玩家一些关于科学方面的知识。

大哆利亚哆（ドリアードシニア）
所在区域：ソコツ桥



妖精王的园丁，同时也是小多利亚多的父亲，受精灵王的命令来夺取岛上的树木。他会告诉玩家一些关于日常生活中琐碎之事方面的小知识。

卡梅拉尔伯爵（カメラル伯爵）
所在区域：マツの细道



从异世界的英国赶来的绅士，在原来的世界是个地位相当高的贵族。操着流利的英语，教给玩家的也是一些关于英语方面的知识。

店员

普卡叔叔（プッカおじさん）
所在区域：プッカの店



经营商店的大叔，据说以前曾经在宇宙的边境挖掘过宇宙石。在性格上大大咧咧，喜欢哼一些奇怪的歌曲，和吉尔的关系很不错。

珀克（ポッコ）
所在区域：ポッコの店



经营着可回收商店的外星人，虽然看上去比较老成，但与其长相不符的是，他的实际年龄其实并不大哦。



迪姬（ディジーちゃん）
所在区域：ディジー美容院



经营着美容院，曾经是妖精王的御用理发师。虽然玩家们在游戏中换换发型可以改变一下心情，不过这位小姐的收费实在是太贵了……

卡托莱娅（カトレア）
所在区域：忘れじの浜



理发师迪姬的姐姐，在福福之岛上经营着洋装店。和妹妹一样（是妹妹跟她学的？），也是个漫天要价的货色。

鸡仔（ヒョピー）
所在区域：ヒョヒョの崖



从外宇宙来到福福之岛上的冒险商人，看样子并不像奸商。当你完成迷你游戏获得的印章达到一定数目时就可以从他那里换到一些道具。



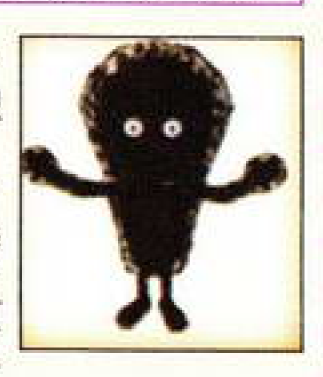
其他居民

诺克斯（ノックス）
所在区域：自宅



拥有千里眼的神秘之鸟，也是玩家在岛上见到的第一个岛民。每次启动游戏后和他对话，他会向玩家汇报一些岛上发生的基本情况以及主人公的综合运势。

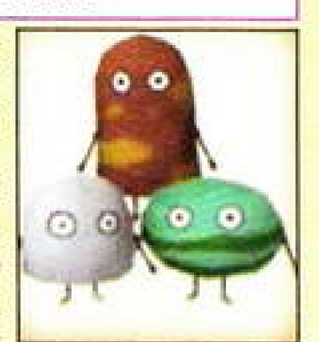
莫库斯（モークス）
所在区域：ごつごつ岩场



暗之妖精，据说在妖精界经常受到欺负，但却依然保持着开朗的处世态度。在感到失落的时候去和他对话吧，他会给你鼓励的，顺便还能得到些经验值。



石头兄弟（ストーニー兄弟）
所在区域：



从异次元空间前来福福之岛修行的岩石类生物，据说已经修行将近10年了。和它们的对话纯属闲聊，不过同样可以获得经验值。



皿尾（サラオ）
所在区域：ふしぎな池



居住在不思议泉中的河童，据说年龄已经超过了60岁。向泉水中丢一些道具他就会出现，并且作为回报，他会给你一些比较珍贵的幸运道具。

库雷雷（クレレ）
所在区域：クレレの森



刚刚出生的小衰神，经常会向经过他身边的人索取物品。运气好的话，有时给了他物品会得到一些回报。

大天使
所在区域：カルト海岸



领导守护天使们的大天使，如果你对自己的守护天使的形象感到不满意的话，可以让它给你更换，当然变换守护天使是要收费的。

全区域开启所需的贤者之像

前面已经提到过，要想开启新的区域就必须寻找到相应的贤者之像并把它们放在合适的台座上，我们这里按照游戏的进行流程顺序给出开启全部区域所需贤者之像的取得方法，希望大家在攻关过程中能够顺利些。将这些石像全部入手后，地图画面上会出现8个绿色的石像标记，这些必要的贤者之像的获取方法在游戏中是没有提示的，要想得到它们就只有带着守护天使在岛上自己寻找了（如“赤の星岩”右上和“贤者の池”上方等）。将绿色标记处需要的石像全部找到并放置完毕后去和玛莉安对话，她就会给你赠言。

贤者之像	取得方法
ノックスラーの像	刚到岛上时和诺克斯对话。
マリアローラの像	第一次让玛莉安占卜完毕后与其对话。
カラメラー公爵の像	第一次让福福先生占卜完毕后与其对话。
ノックスビルの像	取得上述贤者之像后与诺克斯对话。
チワワックナーの像	在福福亭左下角挖掘获得。
サガシニオンの像	与千代婆婆对话得知石像消息后在她所在区域右上进行挖掘。
チワ・ワン・チーの像	取得上述贤者之像后与短毛猫先生交谈。
ベンチーピンの像	完成鼹鼠老大的填字游戏一次。
ヒヨピヨの像	取得上述贤者之像后和莫库斯对话。
トト・ヒヨプスの像	第一次让松原君占卜完毕后取得。
ガイコツスリーパーズの像	与骷髅众成员对话后获得信息后去たよりが浜挖掘。
マリアッチーネの像	取得上述贤者之像后与玛莉安对话。
マリアントワンの像	等级达到10级时和福福先生对话。
ペンターパンの像	和企鹅三兄弟的老大对话可以获得。
チワワッチニーの像	从大多利亚多处得到情报，前往おばけの森挖掘获得。
ペントラゴンの像	去双子之庭回答王子的问题，合格之后就可以获得。
カメラメール男爵の像	和卡梅拉尔伯爵对话后去そぞろ山东部挖掘。
イワン・サガッシの像	与寻宝尼可夫对话，并完成三次寻宝任务。(注)
ノックスロットの像	从马修博士处得到情报，前往クレレの森挖掘。
ヒヨッピーナの像	收集完一定数目的印章后和鸡仔对话。
カラシニコフの像	从香菇组处得到情报，然后去东边的さいはて湿原进行挖掘。
ガイコツアイコーズの像	去理发店理两次发就能获得。
ヤン・カラマベールの像	守护天使达到一定等级后从珀克处获得情报， 之后在上方的マツの细道挖掘。
ガイコツブレイカーズの像	完成三次拼图游戏后和基诺对话。

注：第一个在尼可夫身旁的松树下，第二个在从自宅门口往南走三步取得，第三个在福福亭。

● 游戏中时间的流动是与现实时间一样的，同样一款游戏，白天玩和晚上玩所能看到的景象是不一样的。另外，还有一些岛民如吉尔等一定要在晚上才能出现，不要错过哦。

● 每天在自宅所在的区域可以捡到当日的报纸，上面记载了一些当日代表什么节日和有什么特殊意义，记录得还是很详细的，甚至连1928年11月18日就是米老鼠生日什么的都有。

● 在自己家中可以更换穿着的衣服以及各种家具，衣服和家具什么的都可以在洋装店和商店中进行购买，收集到一定印章后和鸡仔交谈、用魂来培育树苗让它结果也能获得新的服装。

● 有的场景中会遇到一些飞舞的蝴蝶，抓住它们后有时会得到一些金钱。此外，有的区域能找到一些岩石，按○键把它们砸碎后也有一定几率得到金钱。

● 在特定的河边可以钓鱼，只要在相应位置使用钓鱼草，过上一天再来调查就可以钓上金钱鱼了。这些鱼身上都顶着金币，后期可以垂钓的地方又很多，运气好的话可以得到不少钱哦。

文 雷伊

TalkMan™

トークマン

如果你的外语水平不是很好，在出国旅游或者和外国朋友交谈的时候，是不是一直都想拥有一个懂外语的随身伴侣呢？现在好了，PSP新类型软件《Talkman》中的主角麦克斯将会用它的伶牙俐齿来为你提供简单的翻译服务。作为PSP上第一款搭载了语音功能的软件，这款作品给我们带来了不少的惊喜。就算没机会出国，用它来了解一下简单的外语也还是挺不错的哦。



PSP
Talkman
◆SCEJ◆ETC◆2005年11月17日◆日版
◆1人◆384KB◆容量未定◆5800日元
◆对应PSP专用麦克风◆推荐玩家年龄：全年龄
Talkman

开始前的准备

第1步 插入麦克风

作为PSP上第一款带有语音识别功能的软件，《Talkman》的语音识别能力还是很强的。在正式开始游戏前，大家必须先把随游戏附带的麦克风插入PSP主机上方的USB接口中。插入接口后要把麦克风左边的旋钮旋紧，为了确保效果，一定要确保旋到最底部。刚刚买回来的麦克风的旋钮可能会比较难旋，不行的话就把麦克风来回重新插进接口再试试吧。



第2步 选择语种

进入游戏前，电脑会要求你选择自己所说的语言，包括中文、英语、日语和韩语四种。如果选定的话，那么之后游戏中的菜单选项都会变成该种语言，而主角麦克斯也会用地道的该种语言和你对话。游戏中的中文都是简体中文，对我国大陆玩家来说还是很亲切的。



第3步 测试麦克风效果

第一次进入游戏时，进入标题画面按下Start键后电脑会要求你测试麦克风的效果，确认麦克风已经接好后就可以开始测试了。虽然麦克风的识别能力不错，但为了确保效果，说话时还是离麦克风近一些吧，当然也没有必要把嘴凑到麦克风前，离麦克风的距离一般保持在20厘米左右就可以了。此时画面上会出现你所选语种的问候语，按住□键读出画面上的文字就可以了。在此画面中按下○键可以进入调整输入音量画面，按住□键朗读画面中显示的单词，看波形的颜色再做调整。绿色波形代表最佳状态，如果波形很大并呈红色可以按方向键的下来调整，如果波动很小并呈蓝色则可按上键调整。

话梅杂志&3DM-SMV

第4步 输入个人资料



首先需要输入的是自己的昵称和出生年月日，此时按住□键还可以录下昵称的发音，推荐把输入音量调整到最大以保持清晰程度，这在之后的对话状态中是会被自动采用的。按住△可以试听录音，一切确认无误后就能建立一个系统存档，之后就可以正式和麦克斯见面了。

来到麦克斯的家后就可以正式开始游戏了。按Start键可以调出菜单，一共有4个模式，分别为“选项”、“对话状态”、“游戏状态”以及“工具”。下面我们就来为大家一一介绍一下这4个模式。

▶ 选项

在这里玩家可以进行存储和读取记录以及游戏中的一些基本设定。这个作品在读盘问题上做得并不尽人意，频率和长度都非常高，所以和《大众高尔夫 携带版》一样，厂商巧妙地在读取记录画面中加入了一些游戏中的使用说明和小窍门什么的，这些说明也可以在“选项”模式中随时进行察看。另外，测试麦克风效果、输入个人资料、自己所说的语种等也可以在这里进行再设定。当达到一定条件后，这里还会追加“片尾”和“颜色转换”子菜单，进入后就可以观看制作人画面和对麦克斯的颜色进行调整了。另外有一个比较体贴的设定就是，在“扬声器”菜单中，玩家如果把设定调成“On”的话，那么就算带着耳机也能让PSP的扬声器发出游戏中的声音了，这在人多的时候还是很派得上用场的。

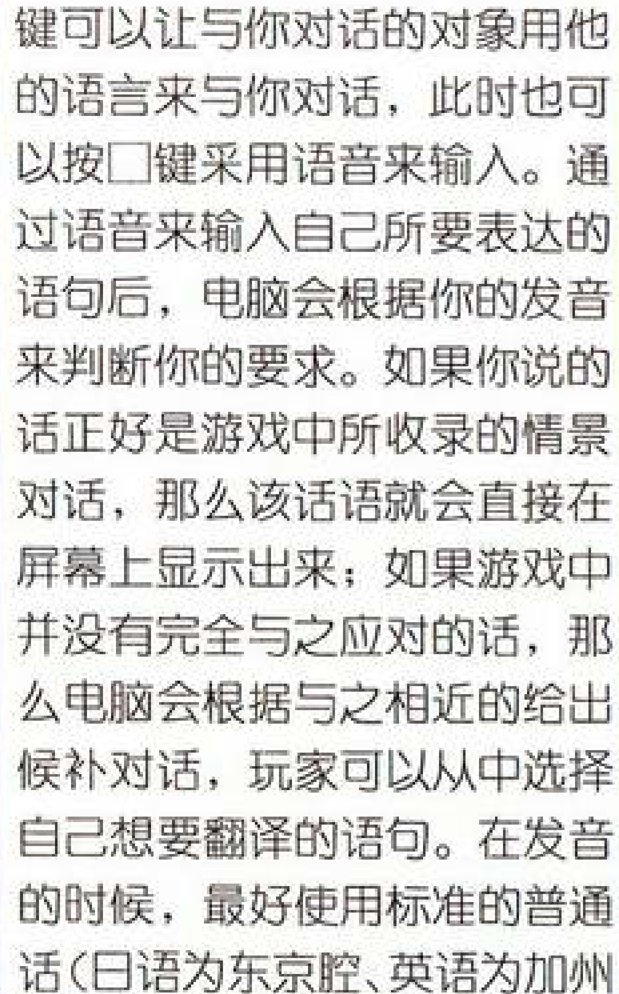


▶ 对话状态

游戏中最主要的模式，在选择了需要翻译的外语后进入此模式，麦克斯就可以帮助你用外语把你想要表达的内容说出来了。在发售前，很多人可能都会认为《Talkman》是一个万能的翻译软件，你说什么麦克斯就能帮你翻译成外语说出来，其实这个观点是不正确也是不现实的——一个售价300多人民币的软件不可能具有这样强大的功能。《Talkman》中为大家准备了包括购物、观光、住宿、运动、交通等在内的28个情景对话场合，其中包含的对话约为3000条，虽然听起来可能会觉得有些分量不足，但应付一些必要的场合还是够用的了。



在进入对话画面后，画面右上方的麦克风图标如果显示为On，代表可以通过按动□键来语音输入；按动△键可以让与你对话的对象用他的语言来与你对话，此时也可以按□键采用语音来输入。通过语音来输入自己所要表达的语句后，电脑会根据你的发音来判断你的要求。如果你说的话正好是游戏中所收录的情景对话，那么该话语就会直接在屏幕上显示出来；如果游戏中并没有完全与之应对的话，那么电脑会根据与之相近的给出候补对话，玩家可以从中选择自己想要翻译的语句。在发音的时候，最好使用标准的普通话（日语为东京腔、英语为加州腔，韩语为首尔腔）来清晰发音，这样电脑会容易识别一些，如果还是不能识别，建议将你要说的话中最关键的词语突出来说，这样至少能出现与之相关的候补对话。





如果你不想用语音来输入，也可以按动R键开启提示板，其中收录了一些这个情景下可能会用到的对话，通过选择就可以让麦克斯为你用外语说出来了。在一些场合还可以通过十字键的上下键来选择有无附加文，比如在询问的末尾加上“请给我指出来”什么的，还是挺方

话梅杂志&3DM-SMV



便的。在确定好对话后，可以按动△来调整麦克斯的感情级别，包括积极的、消极的和平常的，并且每个感情都是"非常"和"一点儿"两种表示程度，选择感情级别来对话的吧，麦克斯在用外语说话时就会带上夸张的表情，非常搞笑。一些常用的对话大家还可以按R键把它们收录在书签中，这样以后寻找起来就会方便很多，此外，电脑还会根据你所选择的对话的使用频度来进行排名以方便寻找。如果第一次和外国人交谈，还可以选择"应酬话"来让麦克斯用外语和对方寒暄，颇为体贴。在对话模式中绝大部分情景会有一个"指示文"选项，进去后可以选择一些该情景中可能会用到的包含了"这"、"那"等指示代词的句子，配合图片或者实物来使用的话效果会更加明显。比如，你想要买一样物品，你可以拿出印有该物品的图片，再选择"我想买这个"，这样的话就直观多了。本作一个比较遗憾的地方就是没有包含各地的名胜古迹、著名小吃什么的翻译，其实大家可以在出国前先准备好相关的图片，或者让懂外语的朋友帮你把这些地名啊小吃什么的事先在游戏中存储下来，这样配合指示文来用的话就方便多了。



▶ 游戏状态

包括"发音游戏"、"听力游戏"、"双人壁球"和"打鼹鼠"四个模式。最初出现的只有"发音游戏"和"听力游戏"，当达成一定条件之后，"双人壁球"和"打鼹鼠"这两个迷你游戏才会出现。

发音游戏



在发音游戏中，大家可以跟着麦克斯来练习中文、日语、英语和韩语的发音。进去后会发现一整块拼图，大家可以从25块小拼图中选择一个来练习，越靠右下的板块难度就越高。在将一个板块的发音练习做完后，麦克斯会根据你的发音给予综合评价，如果觉得对自己的发音不满意的话还可以按△键重新来过，当评价得到A时就能让拼图上出现图案。当把25块拼图全部获得后就会出现"双人壁球"这个迷你游戏。在这里需要事先跟大家说明的是，虽然本作中麦克风的识别能力很强，但游戏毕竟只是游戏，不必过于较真。我有一位同事有一次练习中文发音时，"谢谢"这个词说了好几十次总是得不到A级评价，非常郁闷。要想得到高的评价，除了发音要清晰外，更重要的是句子整体的语调，麦克斯所说的外语都是非常地道的，大家可以放心去模仿。



听力游戏



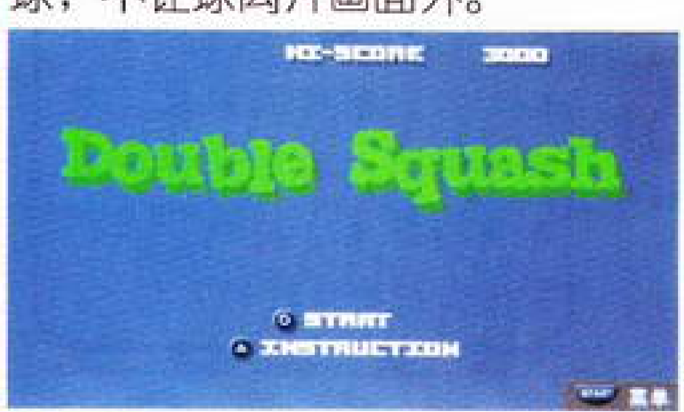
和发音游戏一样，大家也要从25个拼图块中去选择听力任务，得到高评价后同样会让拼图上出现图案。选择不同语种的话，麦克斯所穿的服装也会不同，比如要练习日语听力麦克斯就会穿上和服，要练习英语麦克斯就会打扮成德克萨斯牛仔。选择好要练习的拼图后，麦克斯会用你所选的外语念出句子并在画面上表示出该句子在你所说的语种中的意思，一般会念数个不同的句子，在全部念完后它会随机抽取一句让你用△、□、○和×来选择他所说的外语在你所说的语言中代表什么含义。随着难度的增加，他所念的句子的长度和数量也会不断增加，所以在听的时候一定要仔细才行。在所有拼图的图案全部出现后会追加"打鼹鼠"的迷你游戏。



话梅杂志&3DM-SMV

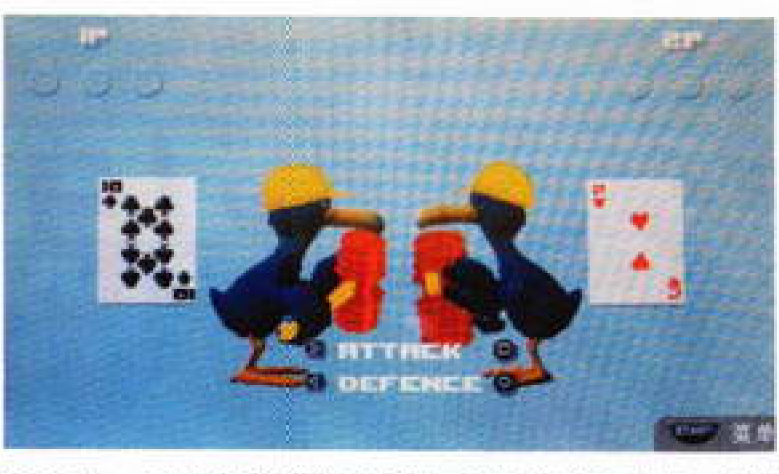
双人壁球

要在"发音游戏"中让所有拼图上的图案全部出现才会追加的小游戏模式，需要两个人在PSP主机的左右两侧操作才能进行。其中方向键的左右以及□、○键分别用来控制画面左右两块板的移动。玩家要做的就是移动板块来接住并反弹球，不让球离开画面外。



打鼹鼠

要在"听力游戏"中让所有拼图上的图案全部出现彩绘追加的小游戏模式，同样需要两个人来玩。其中方向键的左和○键代表攻击，方向键的右和□键代表反击。进入游戏后左右两侧的两只麦克斯身边会出现扑克牌，如果牌大的一方去攻击牌小的一方，那小的一方就要按键来防御了；而如果小的一方去攻击大的一方，那大的一方是不会受到伤害的。

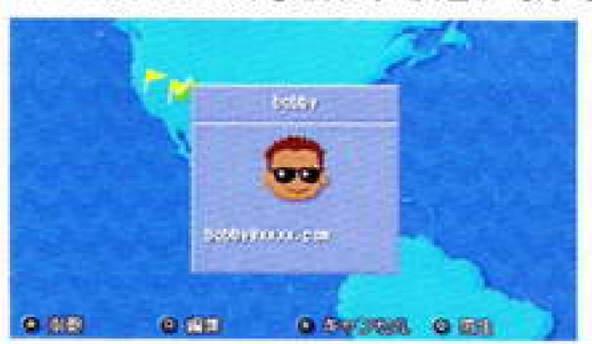


工具

包括"朋友地图"、"单位转换"、"闹钟"和"语音记录"四项，主要起一些游戏以外的辅助作用。

朋友地图

进入后会发现一张世界地图，如果你在世界各地有朋友的话，就可以在地图上的相应位置树一面小旗并输入你这位朋友的资料。朋友的昵称可以自己输入，容貌可以进行选择，如果想要变更的话可以自己手动去进行微调。当登陆的朋友人数达到一定数量时，"选项"中就会追加片尾欣赏。



闹 钟

事先设定好时间，等到了该时间后麦克斯就会来提醒你。注意只有当麦克斯在起居室的时候才能生效，当可以生效时，画面左上会出现一个铃铛符号，这样到时间后闹钟就会响了。要想让闹钟停下来可并不容易，因为此时麦克斯会给你出一道听力题，你要准确无误地回答后闹钟才会停，否则它就会一直响下去。



单位转换

在这里可以对各地的货币、长度、重量、面积、体积和温度单位进行转换。按动L键或R键可以选择要变换的项目。在货币一项中只收录了日元、美元、欧元、人民币、韩币以及英镑等主要国家货币之间的转换，要想和这以外的其他货币换算，就必须在货币A/B/C中设定好相应货币的汇率才可以了。



语音记录

可以录下50段最长为10秒的语音记录。和前面提到过的一样，大家可以事先把一些地方的名胜啊小吃啊什么的叫法用语音录下来，然后配合对话模式中的指示文就能起到很好的效果。另外，在设定朋友地图时，大家也可以用语音把朋友的名字或者与他相关的要点用语音录下来，这样就可以做成一个不错的朋友联系档案了。



带我去旅游吧！

> ▶ **小贴士**
>
> 在旅途中如果发生紧急情况又无法和当地人沟通的话，可以同时按下PSP的上、左、L、R、△和○键，这样麦克斯就会用当地语言为你发出警报，按×键可以取消。

话梅杂志&3DM-SMV

文 LIKY



在玩家们期待NDS上的《银河战士Prime　猎人》之时，任天堂给我们带来了这款以《银河战士Prime》世界观为背景的弹珠台游戏。游戏中，萨姆斯将化身为变形球，在机关重重的台面中弹来弹去，消灭敌人，对抗BOSS。熟悉的场景和音乐，独特的系统，刺激的玩法，面对这样一款有趣的弹珠台游戏，我们有什么理由错过呢？

NDS 银河战士Prime弹珠台

◆Nintendo◆TAB◆2005年10月24日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆对应NDS震动包

Metroid Prime Pingball

首款附带震动包的NDS游戏

本作是首款附带震动包的NDS游戏，这个震动包跟GBA卡一样大小，插入到NDS的GBA卡槽中，游戏时便会有震动，玩起来临场感有所增强。估计这个震动包应该是通用的，以后如果有支持震动的游戏推出，这个装备应该无条件支持。（笑）



▲游戏附带的震动包。

游戏的目的

传统的弹珠台游戏基本是为了获取高分为目的，将弹珠弹到台面上各个不同的得分点便能获得不同的得分，但是自从《口袋妖怪弹珠台》、《马里奥弹珠台》这一类加入了特殊要素的弹珠台游戏出现，获取高分已经不再是游戏的惟一目的了，比如《口袋妖怪弹珠台》加入捕捉妖怪的要素，《马里奥弹珠台》加入了过关、收集金币及对抗BOSS的要素，本作同样并不是以单纯获得高分为目的，游戏也加入了收集和对抗BOSS的要素，玩家要收集一种齿轮状的石器（Artifact），只有集齐12个，才能前往最终版面对抗最终BOSS，收集期间还会发生战斗、版面转换等等情况，所以玩起来非常刺激和新鲜。



基本操作

按键	变形球状态	人形战斗状态
L/←	控制左挡板	向左射击
R/A	控制右挡板	向右射击
B	放炸弹	无
X	无	发射导弹
Y	发射超级炸弹	无

注：如果点击触摸屏，可使台面发生震动，可对球的移动产生微小的影响，不过实用性不高。



▲刺激的BOSS战是本作的一大卖点。

话梅杂志&3DM-SMV

模式介绍

游戏的模式主要有3个，分别是复合关卡模式（Multi Mission）、单一关卡模式（Single Mission）和联机模式（Wireless Mission）。

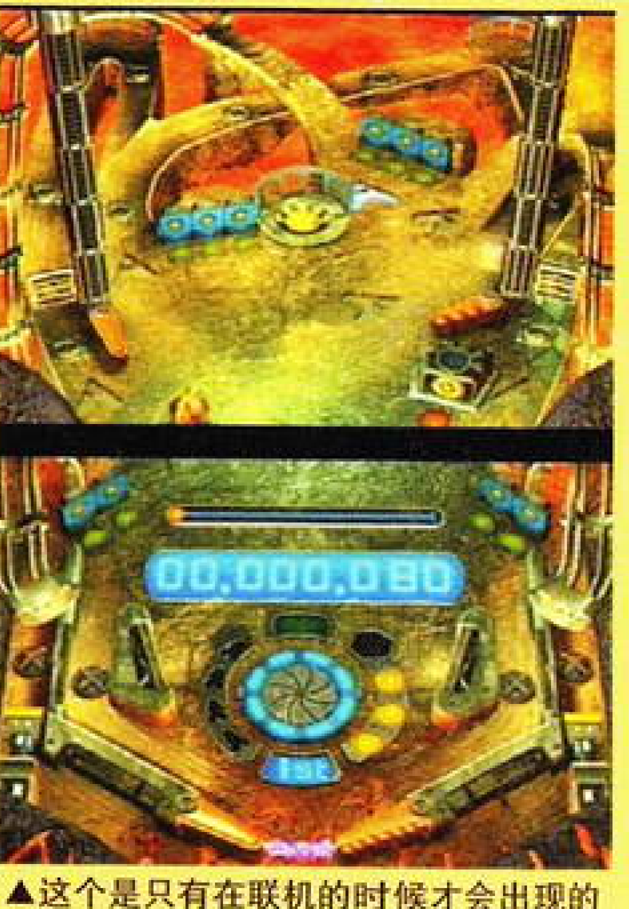
Multi Mission

这是本作的主要模式，目的就是挑战不同的关卡，收集石器，对抗BOSS。最初只能从“Pirate Frigate”和“Tallon Overworld”这两个关卡中选择其一开始，当满足一定条件后可转换台面。以下的介绍也主要以此模式为主。

Single Mission

挑战单个关卡的，只有一个球的机会。没有BOSS的关卡记录最高得分，有BOSS的关卡记录最短完成时间。需要注意的是，最初只有“Pirate Frigate”和“Tallon Overworld”这两个关卡可以挑战，当在Multi Mission模式下打过更多关卡时，这个模式可以挑战的关卡也会慢慢增多。

Wireless Mission

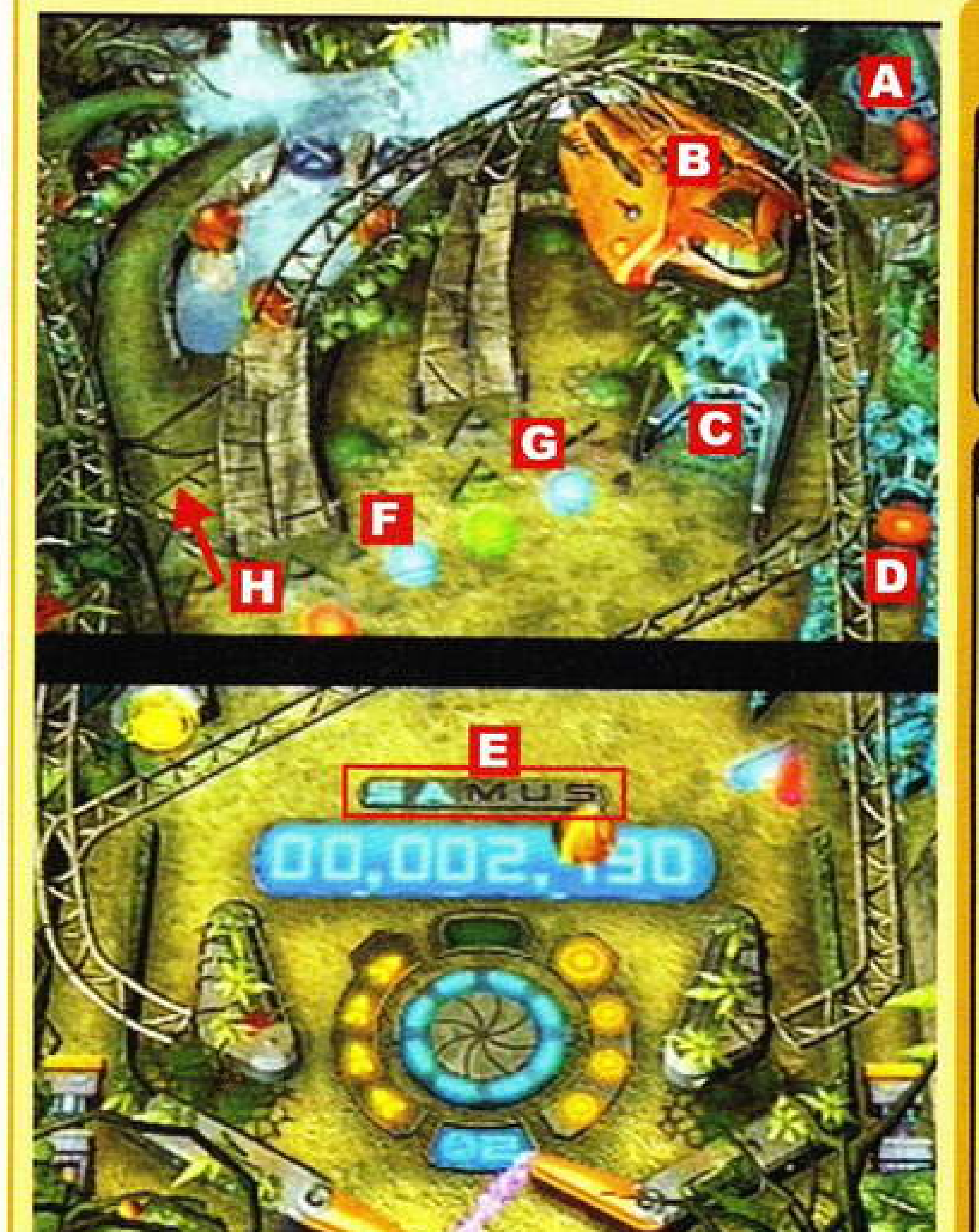


▲这个是只有在联机的时候才会出现的特别台面。

这是本作的联机对战模式，游戏允许1卡8人无线联机对战，对决方式就是挑战一个特别的台面，看谁最先获得10万分。

版面解说

下面以关卡Tallon Overworld为例解说版面构成，以及触发的各种模式。只要弄明白这个版面，其他版面的情况也应该都会了解了。



可触发的特殊模式

弹墙跳模式（Wall Jump）

触发点对应于版面上的A点，进入这个模式后，交替按L和R键，跳到最高可以取得石器奖励，之后再次进入可取得一个球的奖励。

3球模式（Gunship Multiball）

触发点对应于版面上的B点，首先必须将球弹入这个飞船三次，之后再次弹入这里便可触发这个模式，一次出现3个球，按照版面出现的箭头将球弹向不同的路线，满足条件后会得到石器奖励。



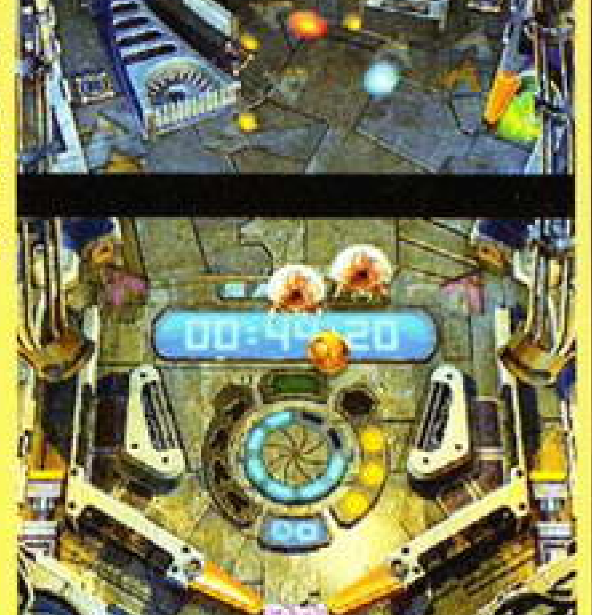


▶一次出现3个球，需要眼疾手快才行。

话梅杂志&3DM-SMV

触发敌人（Burrower Bash/Metroid Mania/Bettle Blowout）

触发点对应于版面上的C点，全息图像表示将要出现的敌人，将球弹入这里敌人便会出现，只要在1分钟之内将所有敌人消灭便可得到石器奖励，在限定时间内如果再次弹到C点，每弹一次可增加5秒时间。值得一提的是，C点最多触发3次敌人，触发完3次后，第4次变为一个向上的箭头，此时弹到这里便会转换版面



▶只有在规定的时间内消灭敌人才能得到奖励的石器。

双球模式（Phazon MultiBall）

触发点对应于版面上的D点，进入此模式会出现一红一篮两个球，版面中也会出现红色和蓝色的能量点，同色的球碰到同色的能量点会加1万，相异的碰到会反弹回来。

战斗模式（Combat）

当凑齐E点的“SAMUS”字母后，能量盘中会出现Combat道具，接到后便会进入战斗模式。凑齐“SAMUS”字母的方法是，从蓝色的光点处（图中F点、G点）进入绕一圈，每绕一圈亮起一个字母。

快速模式（Hurry up）

下屏5万分开始不断减少，尽早进入H点的路线以便获得剩余的得分。

能量爆发（Phazon Frenzy）

屏幕中出现大量的红蓝红蓝能量点，只要撞到便加1万分，在限定的时间内尽量多地得分，整个台面会封闭起来，并不用担心掉出台面。

台面中的装置

弹簧挡板（②③）

防止球从两侧掉出。



扫描仪（①）

弹击两次后可以进入其中，可以随机获得各种有益的效果。

具体如下表

名称	效果
Health Recharge	回复HP
Big Points	随机获得3万或5万分
Phazon Multiball	进入双球模式
Combat Ready	出现Combat道具
Extra Ball	奖励一个球
Force Field	下方出现电磁挡板
Missile Recharge	回复导弹数
Power Bomb	获得一个超级炸弹
Bounty Multiplier	增加1点奖励倍数
Kickback Ready	两侧出现弹簧

奖励点（④）

并排的两个奖励点，将两个都点亮可使得分加一番，加到10点（×MAX）可获得石器奖励。注意只要球出局番数就要重新累计。另外记得灵活利用LR键，因为LR键可以变换两个奖励点。

电磁挡板（⑤）

防止球从底部掉落，持续时间有限，一般获得石器后电磁挡板会自动出现，并持续一段时间。

话梅杂志&3DM-SMV

进行游戏的一些要点

关于战斗状态



大多数情况下，萨姆斯处于变形球的状态，如果获得了闪电形状的“Combat”，便会进入战斗状态，此时萨姆斯站在下屏中央位置自动朝上射击，玩家可控制射击的方向，上屏也会出现大量敌人，如果在限定的时间内（1分钟）将它们全部消灭，便可获得奖励的石器。需要注意的是，在变形球状态时，萨姆斯有8点HP，而在战斗状态，她只有4点HP。在战斗状态如果被敌人干掉，并不会损失生命，只是得不到奖励道具。

▶萨姆斯正用能量枪扫射敌人。

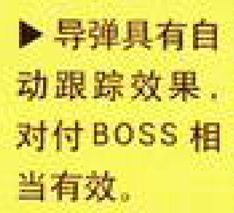
关于游戏的关卡

除了联机模式那个特别的关卡（台面），游戏中的关卡一共有6个，分别是①Pirate Frigate、②Tallon Overworld、③Phazon Mines、④Phendrana Drifts、⑤Artifact Temple、⑥Impact Crater。其中关卡①和关卡②两个最初便可选择；关卡③和关卡④只有在前两个关卡中出现转换版面的时候才可以选择，而关卡⑤在收集齐12个石器并打过关卡③和关卡④的BOSS后才可以选择（同样通过转换版面）；最后的关卡⑥在通过关卡⑤后可以进入。关卡①和②没有BOSS，而后面4个关卡全都有BOSS，需要战胜BOSS才能过关。



▲出现在关卡④的BOSS Thardus，会用石头砸人。







▲游戏最初选择关卡的画面，只能选择两个版面。

关于特殊武器——导弹和超级炸弹

在关卡③可以得到导弹，在关卡④可以得到超级炸弹。这两样武器相当强力，对付BOSS非常有效，导弹具备自动跟踪效果，而超级炸弹可以消灭全屏敌人（对BOSS重创），不过这两样武器都有弹数限制，所以相当珍贵。导弹最大4发，超级导弹每次只有1发，在下屏中央的能量盘处可以看到弹药数量，弹药用完后其实也可以补充，有些敌人被打死后可能会留下弹药，导弹标志为黄色的“A”，超级炸弹为发光的蓝色小球，看到这些一定要拿到。





▶导弹具有自动跟踪效果，对付BOSS相当有效。

关于奖励

每次游戏开始只有3个球，当得分分别达到200万、500万、1000万和5000万时，可各获得1个奖励的球。

好了，经过上面的介绍，大家对本作应该有了一个大致的了解。其实不要小看弹珠台游戏，它可绝不是简简单单地乱撞乱碰就能玩得转的，尤其是像本作这种加入了很多收集、战斗等要素的弹珠台游戏，系统方面可是一点也不简单啊。游戏中每一个点、每一个标志都有特定的效果和含义，如果想获得高分，必须要深入地了解它们的效果才行，并且要多练习。个人感觉本作还是相当不错的一款作品，画面、音乐都颇具水准，而难度嘛，有点高哦，不过也正因为这一点，才能吸引人不断挑战，推荐大家都来试试。

话梅杂志&3DM-SMY

だれでもアソビ大全

たいぜん

任天堂的又一款佳作！我们不用看这款游戏是怎样简单，也不用在意它的成本是多少，单是双周突破十万的销量便又成就"厂商得意，消费者满意"的局面，喜欢桌面游戏的玩家不容错过。文 胧月

NDS
众乐乐大全
◆Nintendo◆ETC◆2005年11月3日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐年龄：全年龄
だれでもアソビ大全

你喜欢桌面游戏吗？你经常坐在电脑前玩蜘蛛牌、扫雷吗？是不是觉得摸牌和洗牌都很麻烦？来试一下本作吧。



游戏的大合集

本作给人的感觉就像一盘丰盛的水果拼盘，小游戏量大而精致，无论何时你都可以拿出来随便消遣上几分钟。同时，该游戏支持1卡多连，最多可以实现8位好友的联机游戏，可以说比较厚道。下面我们就看看到底有哪些内容。

7大类游戏的游戏随便你选择哦！

单人游戏（ひとりであそぶ）

自由模式（フリープレイ）

假如选择了"ひとりであそぶ"下的"フリープレイ"，就可以最直观地玩到所有的游戏，在这里好好熟悉每个游戏的玩法，并练好自己的水平吧。这里的游戏都是以触控笔来操作的，从左到右排列依次分成7类——"轻松牌类"、"成人牌类"、"策略牌类"、"和风游戏"、"棋类游戏"、"五花八门"、"运动游戏"。

轻松牌类

一些规则简单、受众面广的扑克牌游戏，一共有8个，很少需要动脑筋的。如我们熟悉的抽鬼牌、神经衰弱、Page One等。

隐藏游戏： スローモー

开启条件： 玩过一回"スタンプラリー"模式。

成人牌类

一些较为复杂的游戏，比如21点、跑得快、蜘蛛牌等等，一共6个，这些游戏我们可以在很多网络平台上看到。

隐藏游戏： ラミー

开启条件： 在"スタンプラリー"模式下达到lv3，可以玩到该模式下的"ラミー"，以后就可以随意在自由模式里玩到了。

策略牌类



一些特定规则下的纸牌游戏，需要动动脑筋，一共6个，代表游戏有桥牌、拿破仑等。

隐藏游戏： ナップ

开启条件： 在"スタンプラリー"模式下达到lv5，玩到该模式下的"ナップ"。

和风游戏



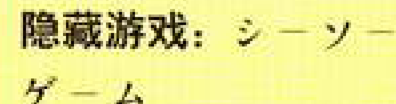
日本民间游戏，一共6个，代表游戏有五子棋、将棋、花札等。

隐藏游戏： 无

五花八门



杂烩类的5个小游戏，典型的找词、Last One等都可在此玩到。这部分的游戏跟大名鼎鼎的《瓦里奥制造》还真有异曲同工的妙处。



隐藏游戏：シ－ソ－ゲ－ム

开启条件：“スタンプラリ－”模式下达到lv2达成，同时玩到该模式下的“シ－ソ－ゲ－ム”。

棋类游戏



比较大众化的棋类游戏，总共有6个，代表游戏有奥赛罗（黑白棋）、国际象棋、跳棋等，连我们小时候玩过的掷骰子比谁先到终点都有……好怀念。

隐藏游戏：チェッカ－

开启条件：在“スタンプラリ－”模式下达到lv4，玩到该模式下的“チェッカ－”。

运动游戏

模拟现实中体育运动的游戏，比如保龄球、飞镖、高尔夫、桌球等。这类游戏用触控笔操作起来不是很顺手，推荐度不高。

隐藏游戏：无





印章拉力模式（スタンプラリ－）



这里列出了本作中的所有游戏，玩家需要依次玩过每一个游戏，等级也会慢慢提升。自由模式中的5个隐藏游戏便需要通过此模式开启。

挑战模式（チャレンジ）



上级者向的模式，一共有30关，这里的游戏往往附带苛刻的完成条件，建议在自由模式下刻苦练习后再来挑战。完成这里的挑战关系着开启各种隐藏要素。

隐藏要素

隐藏游戏



通过不断挑战“スタンプラリ－”中的游戏获得，一共有5个，前文已经有了详细介绍。

隐藏标志



玩家获得这些标志，可以对系统中自己的头像进行更多的选择，在“チャレンジ”下每完成一组挑战，就可获得各组对应的标志。

隐藏设计



玩同类游戏多次（比如20次、30次、50次），就可获得游戏的一些设定功能。

隐藏颜色与隐藏机能



依然要在“スタンプラリ－”下游戏，达成某些特殊条件后可在“聊天”功能中使用更多的颜色和功能。



文 铭风

热闹好玩的赛车游戏新作《马里奥赛车DS》终于登场了，我们的任天堂明星们又将在赛车场上进行对决。游戏在继承系列一贯特色的基础上进行了强化，可选角色和赛道数量都大幅度增加，让大家不会感到厌倦。同时游戏的系统也变复杂了，增加了些高级技巧。游戏最大的亮点是支持任天堂无线Wi-Fi网络，通过网络对战游戏的乐趣被无限放大。下面就让我们进入马里奥的赛车世界吧！

NDS
马里奥赛车DS
◆Nintendo◆RAC◆2005年11月14日◆美版
◆1～8人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Mario Cart DS

基本操作	
十字键	控制赛车前进方式
A键	加速
B键	倒车
X/L键	使用道具（配合方向键可以决定投掷方向）
Y键	切换地图显示方式
R键	跳跃
START键	暂停游戏
SELECT键	时间挑战模式中去掉轨道显示
下屏幕	可方便地选择菜单，切换地图显示方式

Rocket Start

火箭起步，简言之就是启动时像火箭一样。和GBA版一样，在倒数到“2”时，当数字“2”放大快消失时按住加速键就可，成功后自己的赛车会加速启动出发，十分简单。习惯后成功率100%是正常的。不要提早按，否则发动机会超负荷，损失很大。

Power Slide

强力侧滑，是过弯道时使用的一种高级技巧，NGC版中也有。首先在距离弯道前一两个车位的直道上，按住弯道方向（左转弯就按左）再按住R跳跃。落地时轮胎会冒烟，车子开始滑动。此时输入反方向再按回来（之前按了左现在就按右左），此时会出现蓝色火花，再来一次就会出现红色火花。此时放开R键就会冲刺一小段。期间中不要放开R键，也不能偏离出赛道。过程中方向的输入的速度可以根据需要而调整。一开始练习的话，感觉很重要。

话梅杂志&3DM-SMV

后方加速

游戏中的多个角色之间，车辆的速度差别不大。那么是否处于后方而且没有道具的车辆就没有追上的希望了呢？当然不，在追逐的过程中，后面的车跟着前面车的尾流走的话可使行车速度大幅度加快。是否跟随了尾流可看你车子周围有没有空气流动的感觉。当跟随到一定程度，车前方出现空气盾时，还可将前方的车撞飞。而撞的程度取决于你车的重量。当然了，要防止被人追也很简单，身上备个香蕉皮，看到别人跟着就送给他吧。





能力介绍

游戏中每辆赛车除了外型外，最大的区分便是能力了。选择赛车时在下屏可看到相应的能力。下面将能力介绍一下。



SPPEED	赛车速度。
ACCELERATION	赛车的加速度。
WEIGHT	赛车重量，决定两车相碰时的情况。
HANDLING	对赛车的操控能力。
DRIFT	漂移甩尾的能力。
ITEMS	决定获得道具的情况。

道具介绍

在和他人比试的过程中，利用各种道具来陷害别人依然是游戏的一大乐趣。游戏中新增了墨鱼和黄金蘑菇等新道具，让比赛更加激烈。虽然说获得道具的好坏和能力指数的最后一项ITEM有关，但是最关键的一点还是：处于最前方的角色是绝不可能获得黄金蘑菇和导弹等具有一发逆转功能的道具的。前几名获得香蕉皮的几率超大，而落后的人什么好道具都有可能获得。所以，多人对战时第一名被狂轰乱炸是很正常的。

香蕉	扔在地上，踩上后车子会打滑。
三个香蕉	香蕉的强化版。
绿龟壳	能直线投出攻击对手。
红龟壳	能跟踪攻击前一个对手。
三个绿龟壳	绿龟壳强化版。
三个红龟壳	红龟壳强化版。
蓝龟壳	能直接飞到第一名处进行轰炸。
假道具箱	混在道具箱内可诱惑别人来撞。
炸弹	可抛向远处进行大爆炸。
蘑菇	加速蘑菇，可进行一次冲刺。
三个蘑菇	加速蘑菇的强化版。
黄金加速蘑菇	在一定时间内可进行无限次冲刺的加速蘑菇。
导弹	化身为导弹无视地形快速冲刺，可将碰上的对手炸掉。
墨鱼	飞向对手让其上屏粘满墨汁。
幽灵	让自己隐身不受伤害，同时偷对手的道具。
闪电	攻击所有对手并让其变小。
星星	无敌，可无视地形移动，将碰到的对手撞飞。



诺梅杂志&3DM-SMV

丰富多彩的单人游戏

GRAND PRIN

拉力赛，一共有8个杯赛。每个杯赛要连续跑四条赛道，看积分来确定第一名。总共有32条赛道，16条赛道为本作原创，而另16条是系列中的经典赛道。难度上分为50CC、100CC和150CC这三种。游戏中的隐藏要素也很多，150CC通过后还会出现150CC镜象等等。将所有的杯赛都通过后就能够得到坏路易等隐藏角色和隐藏赛车了，一共有36辆车哦。



TIME TRIALS



时间挑战模式，在此模式中玩家可选用任何赛车，在拥有一个加速蘑菇的情况下在任意赛道挑战自己的最好成绩。一共要跑三圈来计算总成绩。用SEND/RECEIVE GHOST可以传送/接受最好的跑道成绩。当你挑战此模式达到一定程度后，会出现制作者的幽灵，告诉你最佳路线。

MISSIONS



任务模式，玩家要努力完成每关的任务，如收集金币，穿过指定轮胎等，十分有趣。而每大关的最后还有BOSS等着你，很有挑战性。

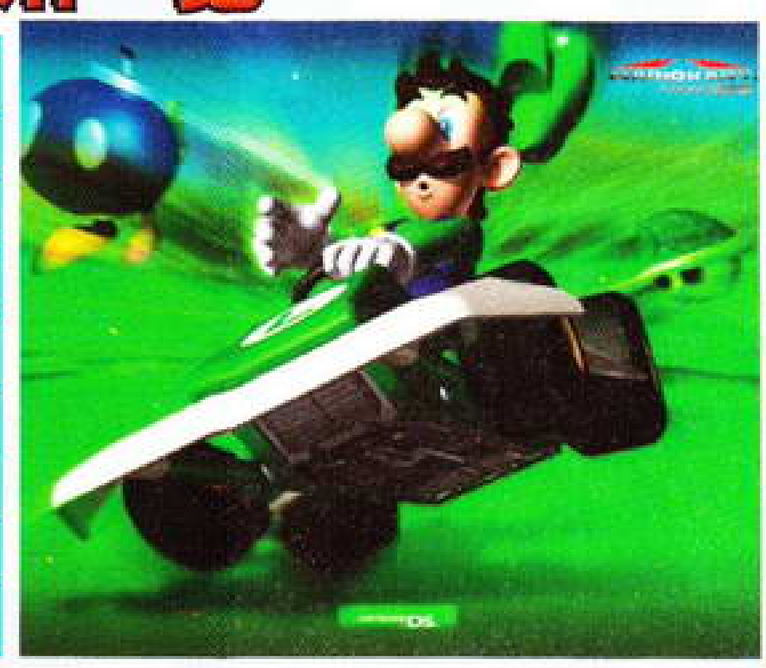
BATTLE

战斗模式，一共有两个形式。一个是气球战，主要的目的就是攻击对方，消灭他们头上的气球。每个人一开始只有一个气球，但可以对麦克风吹气来补充，最多三个；另一个是太阳夺取战，收集散落在场景中的黄金太阳。每隔一段时间会进行倒计时，淘汰最末尾的选手。攻击对方可将他们身上的黄金太阳打出来。战斗前的选项从上到下分别是：电脑难度，赛道是否自动选择，胜利几场才算最终胜利，是否组队战。



任务模式全任务条件一览

Level 1-1	顺序穿过5个轮胎环
Level 1-2	收集15枚金币
Level 1-3	破坏10个道具箱
Level 1-4	利用星星消灭5只鱼
Level 1-5	顺序穿过6个轮胎环
Level 1-6	倒车驶出鬼屋
Level 1-7	收集20枚金币
Level 1-8	1圈内使用4次强力侧滑
Level 1-BOSS	利用蘑菇将BOSS撞下平台



话梅杂志&3DM-SMV

Level 2-1	撞坏 10 个木箱
Level 2-2	收集 10 枚金币
Level 2-3	顺序穿过 5 个轮胎环
Level 2-4	破坏 5 个道具箱
Level 2-5	收集 20 枚金币
Level 2-6	利用炸弹摧毁 5 个仙人掌
Level 2-7	顺序穿过 10 个轮胎环
Level 2-8	1 圈内使用 6 次强力侧滑
Level2-BOSS	用龟壳击中巨手中的眼球三次

Level 3-1	破坏 5 个道具箱
Level 3-2	顺序穿过 5 个轮胎环
Level 3-3	收集 15 枚金币
Level 3-4	在耀西之前到达终点
Level 3-5	顺序穿过 8 个轮胎环
Level 3-6	用龟壳击中鼹鼠 5 次
Level 3-7	1 圈内使用 10 次强力侧滑
Level 3-8	收集 20 枚金币
Level 3-BOSS	赶在蘑菇大王之前到达终点。



Level 4-1	在大金刚之前到达终点
Level 4-2	用道具消灭 20 只螃蟹
Level 4-3	在红色跑车之前到达终点
Level 4-4	顺序穿过 7 个轮胎环
Level 4-5	收集 15 枚金币，不要被砸到
Level 4-6	躲开赝品，破坏 10 个道具箱
Level 4-7	穿越 10 道轮胎门
Level 4-8	1 圈内使用 9 次强力侧滑
Level 4-BOSS	收集 15 枚金币，被幽灵王撞后要先撞它一下并夺回它体内的金币才能继续收集。



Level 5-1	在大铁球之前到达终点
Level 5-2	倒车收集 15 枚金币，要躲开雪人
Level 5-3	破坏 5 个道具箱
Level 5-4	顺序穿过 10 个轮胎环
Level 5-5	在限时内逆向行驶一圈
Level 5-6	收集 18 枚金币
Level 5-7	顺序穿过 8 个轮胎环
Level 5-8	在马里奥之前到达终点
Level 5-BOSS	用炸弹攻击炸弹大王三次



Level 6-1	倒车驶过旋转铁桥
Level 6-2	用星星撞掉 15 个鼹鼠
Level 6-3	收集 30 枚金币
Level 6-4	破坏 10 个道具箱
Level 6-5	顺序穿过 8 个轮胎环
Level 6-6	1 圈内使用 14 次强力侧滑
Level 6-7	收集 40 枚金币
Level 6-8	在碧奇公主之前到达终点
Level 6-BOSS	使用蘑菇，将冰大王撞出平台三次。第三次它会跳起躲避，最好撞它背后。

话梅杂志&3DM-SMV

文 LIKY



与世界连线

——《马里奥赛车DS》上网对战指南

伴随着《马里奥赛车DS》的发售，任天堂今年对于NDS最大的一个战略计划——Wi-Fi无线网络计划正式开始实行。NDS通过Wi-Fi网络连接到互联网，然后与世界各地的玩家交流、对战，这一网络计划的开展将会给NDS带来全新的前景，给世界各地的玩家们带来了全新的体验。而作为第一款支持Wi-Fi网络对战的游戏，《马里奥赛车DS》的发售无疑吸引了大家广泛的关注，游戏本身的高素质相信也不用我在此多费唇舌，那么它的网络对战又会有怎样的表现呢？相信这是更多玩家关心的焦点。经过我们的实际体验，本作的网络对战相当精彩和刺激，我们可以和全世界的玩家一同来对战这款精彩的游戏，而且比赛时没有丝毫拖慢，非常流畅。下面我就来给大家详细介绍一下如何让你的NDS上网并与其他地区的玩家联网对战《马里奥赛车DS》。



首先我们可以告诉大家，虽然任天堂没有在中国国内开展Wi-Fi服务，虽然我们玩的是美版《马里奥赛车DS》，但是我们同样可以在国内上网与世界各地的玩家对战，而且也不一定非要使用任天堂官方发售的“USB Wi-Fi连接器”，只需要有一个接入互联网的“热点”便可以了。国内有不少地方有免费的“热点”，比如有些地方的肯德基就有，让NDS通过这些热点便可上网了。至于家用的话，我们可以买一个无线路由器来作为热点，当然你也可以购买任天堂的“USB Wi-Fi连接器”，不过它的价格已经可以购买一个不错的无线路由器了，相比较而已，我们还是推荐购买无线路由器，因为它可以让更多的设备接入，不光是你的NDS，还有你的电脑，你的PSP。

好了，闲话少说，下面谈谈具体设置。虽然NDS的Wi-Fi机能是任天堂特别订制的规格，但还是基于802.11b的规格，而PSP的Wi-Fi是标准的802.11b，所以两者的无线网络设定基本类似。以前我们曾刊登过PSP连接无线网络的详细设定步骤，大家如果看过那个并成功设定过PSP的无线网络，对于NDS的无线网络设定也应该不在话下，不过为了照顾更多的玩家，下面我们还是来详细说明一下步骤。

以无线路由器为例，我们所使用的无线路由器型号是SMC7804WRA，将这个无线路由器连接ADSL，然后让一台电脑连接这个路由器，通过这台电脑来管理这个路由器，可以设定诸如“SSIS”、防火墙、加密等参数。关于路由器的具体设定在此不多说，因为之前已经介绍过，详细的可以参看《掌机王SP》22辑154页《无线你的无限——PSP无线网络应用专题》。**（这里要勘一下误，该专题156页左半部分第三行的“1923.168.2.3”应该为“192.168.2.3”。）**



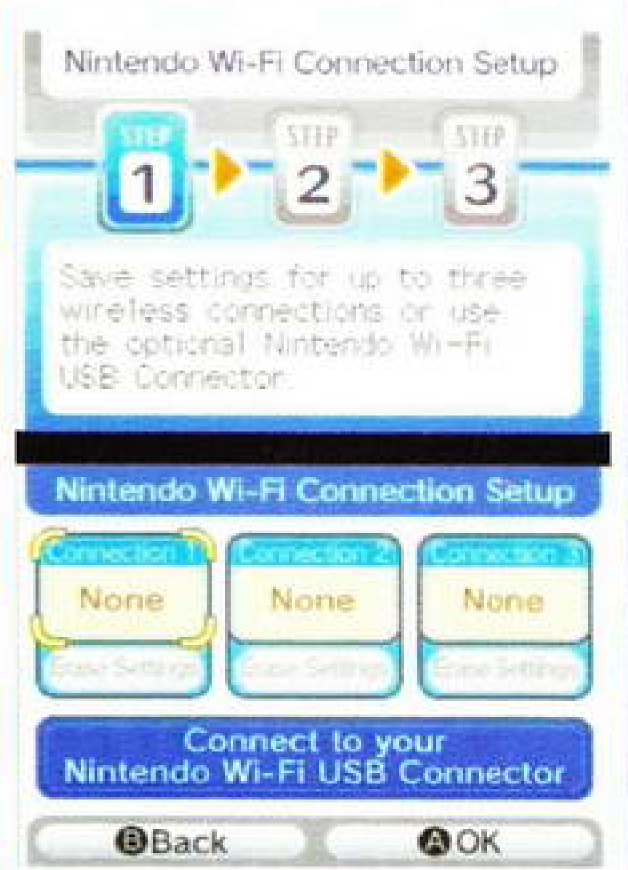
▲型号为SMC7804WRA的无线路由器，与NDS兼容。

话梅杂志&3DM-SMV



▲选择第三项来设定 NDS 无线连接。

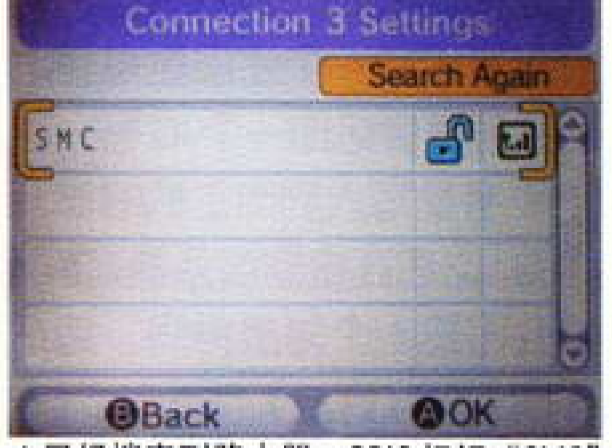
设置好路由器后，下面来说说 NDS 端的设定。进入《马里奥赛车 D S 》游戏，选择“Nintendo WFC”这一项，然后选择“Nintendo WFC Setting”，接着选择“Nintendo WiFi Connection Setting”，你会看到有 3 个连接（Connection），随便选择一个进入，然后选择搜索“热点”（Search for an Access Point），此时应该会找到无线路由器的 SSIS 标识。比如之前我们设定路由器的 SSIS 标识是“SMC”，那么此时“SMC”应该会出现在 NDS 搜索到的热点列表中。选中后便会自动测试连接，如



▲进入具体设置画面时，要选择一个连接（Connection），NDS 可以设定 3 个连接，随便选择一个都可以。



▲选择搜索“热点”。



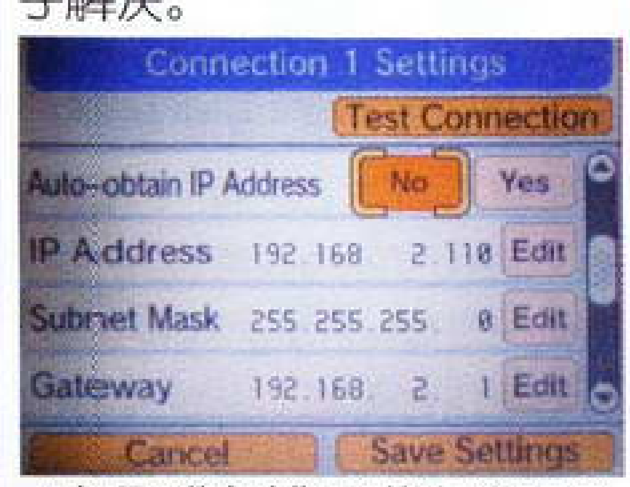
▲已经搜索到路由器，SSIS 标识“SMC”出现在列表中。

果出现“Connection Successful”字样就表示连接成功。当然，很多时候事情并不会一帆风顺，很可能会出现连接不成功的错误提示，此时我们就要尝试手动设定各种参数。进入网络连接的具体设置画面，会看到如下参数：

SSIS	热点网络标识
WEP Key	WEP 加密密钥
Auto-obtain IP Address	是否自动获取 IP 地址
IP Address	手动输入 IP 地址
Subnet Mask	子网掩码
Gateway	IP 网关
Auto-obtain DNS	是否自动获取 DNS 服务器地址
Primary DNS	首选 DNS 服务器地址
Secondary DNS	备用 DNS 服务器地址

看起来似乎比较复杂，下面教大家怎么设定。

首先是 SSIS 标识，应该与路由器的 SSIS 标识一致，比如在路由器上设定的是“SMC”，那么在这里就要填写“SMC”；“WEP 加密”这一项也要看路由器的设定，如果路由器设定了 WEP 加密，那么 NDS 端就要填写加密密钥，如果没有加密当然就不用填了。由于设定 WEP 加密后会导致信号减弱，一般来说还是不要选择加密了；“IP 网关”要填写无线路由器的 IP 地址，不同的无线路由器默认本机 IP 地址不同，这个请自己查看路由器的安装说明书来确定，比如 SMC 默认的本机 IP 是“192.168.2.1”，那么 NDS 端这里就要填入“192.168.2.1”；接下来是 IP 地址和 DNS 服务器地址的填写，如果路由器设定的是自动分配 IP 地址和 DNS 服务器地址（DHCP），那么 NDS 端这两项就都可以选择自动获取。一般来说，完成这些设置基本就可以了，保存设置后，选择“Test Connection”来测试连接，如果出现“Successful”字样就表示连接成功了，准备上网与人对战吧。如果还是出现错误提示，那不妨试试手动设定 IP 地址和 DNS 地址，看能否解决。比如 LIKY 刚开始选择自动获取 IP 和 DNS 地址，老是连接错误（有可能因为我设置了防火墙），后来手动设定这些，问题一下子解决。



▲如果不能自动获取 IP 地址，就需要手动设定 IP。

手动设定 IP 地址，首先要知道无线路由器允许接入的 IP 地址段，这个也请大家查看自己路由器的说明，不同的路由

话梅杂志&3DM-SMV

器应该会有不同，SMC的允许的IP地址段是100～255，那么我们手动填写NDS的IP地址应该是“192.168.2.XXX”，“XXX”可以是100～255之间的任何一个数字；子网掩码要填写“255.255.255.0”；网关还是跟之前一样；“首选DNS服务器地址”是本地的DNS解析地址，各地都不相同，需要找当地网络运营商联系，如果实在不知道，也可以填网关地址，比如我这里就是填“192.168.2.1”；而“备用DNS服务器地址”可以不用填。经过以上的设定，连接应该没什么问题了。

前面提到WEP加密的问题，由于采用WEP加密会导致信号明显减弱，但是完全不加密对自己的网络环境又不太安全，比较常用的做法是绑定设备物理地址（MAC Filter），绑定后只允许特定物理地址的设备可以接入，既能有效降低风险，又不会导致信号减弱，所以非常适合小范围的无线网络。NDS同样有自己的物理地址（MAC Address），而且每台NDS都不一样，在“Nintendo WFC Setting”－“Option”－“System Information”选项中可以查看到，大家不妨这个地址绑定到路由器，然后关掉WEP加密，安全又有效。

以上介绍的是利用无线路由器来实现上网，如果使用任天堂官方的“USB Wi-Fi连接器”，设定方法则要简单一些，首先你要有一台能上网的电脑，然后在这台电脑上安装官方的“USB Wi-Fi连接器”驱动程序，然后插上那个Wi-Fi连接器，再顺序进入NDS的设定选项“Nintendo WFC”－“Nintendo WFC Setting”－“Nintendo WiFi Connection Setting”－“Connect to your Nintendo Wi-Fi USB Connector”，按照提示的步骤一步步设定便可以了。

网络连接没有问题了，下面该上网对战了。选择“Nintendo WFC Match”，首次连接网络时，游戏会自动向服务器提交一个注册信息，之后服务器会给你一个ID号，这个ID号是写入到你主机的bios内的。之后连接到服务器，下屏中会出现4个对战房间，包括“Friends”（好友）、“Rivals”（对手）、“Regional”（地区赛）、“Worldwide”（世界范围赛），大家随便选择哪个进入都可以，进入后游戏会自动搜索其他的对手，如果搜索到对手，下方的框最左边的黄色方钮便会亮起来，一段时间后便会看到对手的资料，包括昵称，胜败战绩等等。网络对战允许最大4人，有时候即使凑不齐4人也可以开始对战。当所有参战的人都准备好之后便会进入比赛，每个人可以选择一条赛道，而游戏会从大家选择的赛道中随机挑选一条作为正式比赛赛道。比赛时，画面很流畅，没有跳帧现象，非常令人满意，比较不足的是在搜索对手时需要等待较长时间。另外，掉线现象还是存在，掉线了就会死机一会，隔上几十秒钟才能恢复。



▲成功连接到服务器后，首先看到的是对战房间。



▲进入房间后便开始搜索对手。



▲搜索到对手后，对手的资料会出现在下屏的框中。


▲开始展开对决吧。

最后要说的是，并不是所有的无限路由器都支持NDS接入，比如D-Link品牌的DI-524 ver A和DI-514就不支持，大家购买的时候一定要注意，而任天堂的Wi-Fi官方网站列出一些路由器的兼容列表，大家可以去看看。

日本：http://wifi.nintendo.co.jp/information/router/index.html

美国：http://www.nintendowifi.com/customersupport/supportedRouters.do

当然这个列表也不一定全面，只是包括一些大品牌的产品，还有一些没列出来的还要大家自己去测试，购买的时候多留心吧。

好了，希望大家看了上面的介绍能够顺利地实现网上对战，与全世界的玩家一起来对战这款刺激的《马里奥赛车DS》吧。

诂梅杂志&3DM-SMV

文 软饼干

KING KONG

GBA 金刚 世界第八奇迹

◆Ubisoft◆A・RPG◆2005年11月21日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
Kong: The 8th Wonder of the World

今年冬天最让人期待的电影是哪一部呢？我想彼得・杰克逊的《金刚》一定是这个名头的有力的争夺者。凭借《指环王》三部曲一举成名的大导演彼得・杰克逊的这部作品一经公布就引起了广泛的关注，经典的题材加上风头正劲的导演会带给我们什么新的感觉呢？如今电影还未公映，游戏倒是先行推出了，这款GBA版的《金刚》可以说素质不错，小队系统很有新意，谜题的设计也比较合理，既不会让人感到太难，失去打下去的信心，也不会过于简单，让人感到乏味。喜欢这类游戏的玩家可以尝试一下。

游戏操作

Jack一行人

L键	切换队长
R键	切换武器
A键	使用任务或特殊道具
B键	武器攻击或普通道具使用
SELECT键	让你可以单独指挥队员
START键	调出菜单

金刚

L或R键	防御
A键	重攻击
B键	轻攻击



小队系统





本游戏中通常情况下Jack和Carl是组成一个小队来行动的，救出Ann后还可以组成三人小队。小队由队长领头前进，不过队长是可以随时通过按L键切换的。队伍中只有队长可以使用道具，进行攻击，其他队员只是简单的跟随，所以队长在整个冒险过程中是很重要的存在。不过有时冒险过程中有些地方需要你和队友们分开行动才可以解开机关，此时就需要通过按SELECT键解散队伍，然后一个一个地指挥队员，通过L键可以在他们之间进行切换，另外要注意的是有时怪物的攻击也会打散你的队友。重新组成队伍的方法很简单，只要用你现在操纵的角色靠近分散的队友就可以了。

游侠杂志&3DM-SM

个人能力说明

Jack 他在游戏中是战斗的主力，Jack在游戏中可以使用砍刀、标枪和机枪三种武器。砍刀在游戏中可以对付大多数的敌人，只是攻击距离比较短，对付起恐龙之类的动物还是有一点点困难的，搞不好就身受重伤了；机枪的射速快、距离远、威力也不错，对付起恐龙们十分轻松，只是其子弹有限，最多只能携带50发，使其不可能成为战斗的主力。同时由于它是直线射击，对付多个敌人就有一点力不从心了；标枪虽然攻击力很大，不过它多只是用于解开机关之用，因为一是它的数量太少，二是速度太慢。平时的队伍中一般都应该让Jack作队长，走在队伍的最前面。





Carl 他是游戏中的解谜主力，Carl主要依靠的是1．强壮的身体。2．手雷。3．火把。依靠强壮的身体Carl可以推动迷宫里各种各样的砖块，大石头，解开机关，带领大家前进。手雷可以用于炸开破碎的墙壁和一些挡路的小石头，当然也可以用于攻击敌人，只是精确度就差了太多了。火把用于点燃一些熄灭掉的火把台，这样就可以解开一些机关了。

Ann 她在游戏的大部分时间里是被金刚劫持的，不过她也有在队伍中的时候，所以她也是会一些能力的，Ann可以使用药草、绷带和绳钩。药草可以给队伍中的所有人补充数量不少的HP，十分实用，有Ann在的时候根本就不用担心HP的问题。绷带则是用来救助游戏中那些躺在地上的原始人用的，对他们使用绷带就可以救好他们。绳钩则是用来钩住一些高台上的小柱子，让Ann爬上去用的。除了这些之外，Ann还会一招只有女人才会的绝招：尖叫。这一招只能在几个特定的地方使用才有效果，作用就是召唤来金刚将自己抓走……不过伴随的效果通常都是金刚的到来破坏了一些地形，于是新的道路出现了。



地图说明

在物品界面下，按SELECT键就可以调出游戏的地图。当你处于野外的时候，地图显示的是整个游戏的大地图，十分的不详细，只能大约地知道人物所在的位置，并没有具体道路的显示。不过各种任务倒是标在了地图上，可以让你比较明确地知道要去哪里。其中画着叉的表示现在应该去的地方，而有Ann头像的标志当然是表示Ann被囚禁的地方。





当你处于迷宫中的时候，地图则显示迷宫的具体地形，和《塞尔达》游戏里的迷宫地图十分相似，还算详细，玩家基本上可以根据地图找到去路。其中地图闪烁的部分表示你现在所在的位置。

游戏&3DM-SM

物品系统说明

游戏中共有十二种物品。其中两种是补血的道具，水果和恐龙肉，它们拾取后就会发生作用，并不会出现在物品栏中，不过如果小队所有人的HP都是满的话，是不能拾取的。另外的八种物品会出现在物品栏中，不过它们中除了药草外都是不能直接使用的，必须利用游戏中的合成系统，将它们合成形成新东西后才可以使用，下面结合图片对物品和物品合成做一个说明，注意物品栏里的物品都是固定摆放的。

基础材料：甲虫壳 硫磺 树藤 木棍 大木块 石矛 药草 恐龙牙

合成后物品的摆放地点，游戏中一共可以合成6种物品，具体如何合成及其效果见附表。



合成的地方，将两个物品放在前面的空格里，如果可以合成的话，合成后的东西就会出现在最后一格，你可以通过上、下键调节合成物品的数量。

任务道具的放置处，这些物品都是惟一的，使用时也会有提示，无须多担心这些物品。

附表

合成后的道具	合成前的道具	效果
手雷	硫磺+甲虫壳	攻击敌人或炸碎挡路的石头
标枪	石矛+木棍	攻击敌人或用于击中远处无法触及的机关
火把	树藤+木棍	用于点燃熄灭的火焰台
绷带	树藤+药草	用于Ann救助原始人
绳钩	树藤+恐龙牙	用于攀爬特定的一些高台
木筏	树藤+大木块	用于渡过沼泽地



最后还有两种物品是黄色水晶和猴子石像，它们的作用是分别用来增加Jack和Carl的最大HP值。一般放在比较隐蔽的山洞和角落里，每个人都有5个，不过由于地图不大，大家稍微搜索一下，一定可以找到的。这里顺带说明一下。Ann增加最大HP值的方式，这其实前面已经提到过了，就是用绷带救助倒在地上的原始人，救好他们后，他们会送给Ann增加HP的东西。



探险说明

游戏的正式开始要从Ann被金刚带走算起，此后为了救出Ann，Jack和Carl将不得不面对神秘的大森林和野蛮的原始人而展开他们的冒险。冒险的部分被分为两部分，下面将分别进行说明。



杂志&3DM-SMY

地上冒险部分



地上冒险的主要目的就是为了找到出路，前往任务的发生地点。路上会有各种花草树木，虫鱼鸟兽来阻碍你的前进。游戏此时的进行方式和《塞尔达》十分相似，其实整个游戏都和《塞尔达》十分相似，呵呵。

这时基本由Jack担任队长一路披荆斩棘，见草就砍，见花就劈。路上诸如蜈蚣，小螃蟹，蝙蝠之类的小东西是不停重生的，且打死他们还不掉东西，所以没有必要和他们进行纠缠，打过就走。剩下的生物中会对你HP造成威胁的就只剩下一种小恐龙和三种植物。恐龙的速度很快，最安全的打法还是用枪在远处



就将它搞定，7发子弹就可以将它消灭了。三种植物中一种是盛开的巨大四瓣花，你走到它的攻击范围，它就会收拢花瓣将你包在中间，此时需要拼命的按B键来解脱，不然会损失大量的HP。对付它有种很好的办法就是用手雷，将手雷扔到它的攻击范围内，它就会将手雷包起来，然后自然是被炸飞了；第二种是一堆枯黄的草，碰到它你就会伤血。不过它只是安静地待在那里，只要你不主动过去碰就可以了，所以见到它们躲开就可以了；第三种是一些小蘑菇，他们会喷出毒雾，中了的队友会混乱，到处乱跑，此时要赶快靠近他们让他们冷静下啦，可不能让他们跑到什么危险的地方去了。另外还有原始人，不过他们一般都在迷宫里出现，很少在地面冒险部分出现，就留在下一个部分在详细说吧。



除了各种生物对你的HP造成损失外，一些地形也是很危险的，比如地洞掉下去会伤一些HP，针刺地形走上去会伤HP，所以这些也是需要你小心应付的。

在地面冒险时有时会发生特定的剧情，然后就可以让你切换到操纵金刚作战的模式，金刚的敌人都是些恐龙，共分4类：一是跃龙，体型小巧，速度很快。而且到了后来会成群地出现，对付他们，本人的建议是拉开距离，乘它们追过来的机会，用重攻击一下一下地打。用轻攻击的话很容易被它们在攻击的间隙偷袭，然后遭到连续的攻击，损失惨重；二是霸王龙，体型和金刚差不多，好在速度比跃龙慢了不少，对付它可以用几个连续的轻攻击加一个重攻击的方法，个人感觉比跃龙好对付些；三是三角龙，它们的攻击方式就是从屏幕的右边冲到左边，而我们所要做的不是消灭它，只要躲过去就可以了；第四种是翼龙，它会抓来石头，在空中丢下来砸你，你的任务仍然是躲避。

最后说一下横渡沼泽的方法，首先你要用树藤和大木块合成一个木筏，然后来到沼泽边像木台的地方，按A键使用就可以了。上了木筏后，方向是不用你控制的，你所要做的就是让Jack站在船头，用枪消灭迎面而来的石头和大圆木，沼泽中会时常有长颈龙从水里冒出来，不过它们都是无害的，无须理会。到达目的地后，木筏会自动停下来。



动漫先锋&CDM-SM

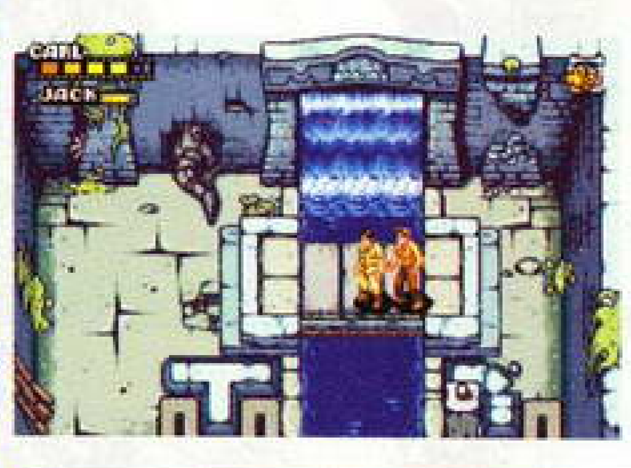
迷宫冒险部分



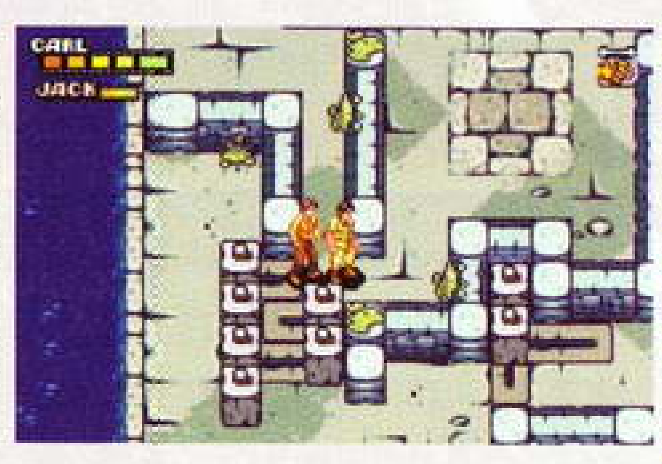
游戏中你需要去金刚的巢穴救Ann好几次，每次不同路线上都会有一座迷宫等着Jack和Carl。刚已经说过了整个游戏和《塞尔达》十分相似，自然迷宫冒险部分也不例外，所以迷宫中你就是以解谜为主，战斗为辅，故战斗的部分十分简单，小怪物们在地面冒险部分都出现过，没什么变化，对付的方法也不变。至于多出来的原始人，他们会用标枪砸你，利用标枪速度慢的缺点，可以让Jack冲上去，用砍刀快速解决。另外迷宫中还有可能碰到巨大的BOSS战，他们看上去很可怕，一个牙齿都比你大上不少，不过实力倒是差得可以，攻击方法单调，威力不大，有时就算上去和他硬拼都不成问题。所以大家完全不用为战斗的部分担心，解谜才是迷宫冒险的重点，下面将对这个重点做一个解说。

谜题类型一：点火，很简单的谜题。当你看到某些门的旁边有一个或者两个熄灭的点火台时，此时多半是要你用火把点燃它。火把可以合成，不过做出来当然还没有点燃，所以需要你找燃烧的点火台，先点燃火把，再去点燃熄灭的点火台。有的时候在你必经的路上会有出风口有大风吹出，此时就需要你先找石块挡住出风口，不然你拿着火把经过时会被它吹灭的。

谜题类型二：飞标枪，也很简单。当你看到一条断掉的桥后，发现桥的对面有一个开关，此时就可以让Jack使用标枪攻击开关，让桥重新通畅。这种机关在地上冒险中也有几处运用，只是没有迷宫中那么频繁罢了。



谜题类型三：踩砖块，稍微复杂一点点。当你看到地面上有深色的小方块的时候，就可以让队员站上去开启机关，其效果基本上都是让断桥重连，开启道路。这时基本上就要求你将小队分开，指挥不同的队员能踩上这些机关，以保证有队员可以最终到达目的地，拿到道具。复杂一点的此类机关可能每个队员都要踩上两次砖块。



谜题类型四：推砖块，这是最复杂的一类谜题了，当然这是指很多石块在一起的情况，单个的石像搬运不算在内。推砖块的目的也分为两种：一是移开挡路的砖块，直接前进。二是将砖块移到特定的地方压到机关后前进。整个过程和经典小游戏《推箱子》有点类似，不过整体来说比《推箱子》简单，因为它基本不会出现被卡死，无法进行的局面，因为游戏中的石块经常互相关联，不按正确的顺序推的话是推不动的，这无疑大大降低了游戏的难度，玩家多试几次就一定可以找到正确的顺序了。不过游戏中一些最难的推砖块游戏，则不光要对推砖块的顺序有要求，而且还对人的站位也有要求。具体来说就是你需要让你的队员事先站在一些位置上，然后再让Carl去推，只有这样才有可能让人通过。这种谜题的推砖块并不多，当你面对一个推砖块游戏如何也推不过去，而目的只是让人通过去拿一个道具时，就应该考虑这种分开的方式了。

谜题类型五：严格来说这不能算是谜题，就是迷宫中有些门是需要钥匙来开，你就先要找到钥匙，具体找钥匙的过程其实还是在用到前三个的解谜方法。



最后总结一下整个游戏的大致流程：游戏的目的就是要救出Ann，回到海边的船上，不过由于期间Ann会不止一次被带走，所以Jack和Carl就要不停地通过各种险境回到金刚的巢穴，救回Ann就可以了。基本上可以通过查看地图来了解自己的下一步去向，如果地图上既有叉形标志又有Ann的头像标志，那么就要先前往叉形标志处。只有Ann的头像标志时当然是前往Ann的所在处了，没什么好说的。

电脑杂志&3DM-SWM

文 NW旅团 ransoma 编 马修



一年前的金秋时节，正逢新一轮的GBA软件狂潮降临。在当时众多的美版游戏中，一批高素质的作品脱颖而出了，《袋狼2 丛林营救》就是其中之一。时隔一年，《袋狼3 奎刚之夜》在GBA上发售了，让我们随同阿泰再次开始新的冒险吧。



GBA 袋狼3 奎刚之夜
◆Activision/Krome Studios◆ACT◆2005年11月1日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：10岁以上
Ty the Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan

向侵入别人美梦的坏蛋发起挑战！

游戏中从来都不缺恶棍，抢人钱的、占人地的、夺人房子甚至侵略别人国家的……应有尽有，但本作的恶棍奎刚竟然有入侵别人梦境的恶趣味——这个太可恨了，连别人做梦都不放过，对于这种变态的恶棍，除了消灭别无他法。于是，我们可爱的袋狼阿泰也就再一次踏上了他的冒险之旅。游戏的系统基本上继承了2代，较之前作，厂商又加强了不少细节上的制作，使得初次接触该系列的玩家也能对游戏的系统能有大致的了解。

基地和ACT关卡中（机器人同）



A	跳跃，空中再按A是滑翔
B	攻击
L	切换武器，长按则是进入武器选单
方向键	控制阿泰移动
↑+B	和NPC对话，阅读提示牌。

游戏操作

游戏的操作大体和前代相似，通用操作是SELECT对应暂停，START打开菜单，由于游戏模式丰富，下面就给大家分开介绍各模式界面下的操作：

地图画面



B	开动战车
R	开火
方向键	控制方向

对战关卡



A	开火，按住后蓄力
B	投掷炸弹
方向键	控制战机移动

直升机关卡



A	升高
B	降落
方向键	控制直升机移动方向









各菜单画面（按LR左右切换画面）

D.R.A	继续游戏、存盘、退出游戏； 关卡中是退出任务，回到大地图画面
CALL SHEET	任务列表
INFO	显示隐藏要素的收集和宝石数量
OPTIONS	调整音乐和音效的音量大小
ARRANGE	查看武器，在这里可以给武器升级



系统简介

地图



游戏虽然是一款ACT，但是游戏的方式是采取任务制。阿泰接下任务后，要驾驶机械战车在大地图上寻找任务点，完成每一个任务才能继续发展剧情。

本作的大地图分为三个区域，这些区域上分布着很多闪光点，这些闪光点代表着各个任务关卡。一般的关卡即用黑框表示可以进入；印有阿泰红色头像作为背景的，表示该任务已经完成，仍然可以反复挑战；印有红色禁止标志的图标则表示暂时不可以进入，需要完成别的任务才能继续；紫色的恶魔蛋代表三大区域之间的连接通道，必须要完成特定的任务才能开放；三大区域都有主人公所在的基地，用建筑物的图形表示。





当阿泰驾驶的机械战车移动到某个任务点上时，屏幕的右上方会显示出该关卡的完成度状态：灰色树袋熊的收集、版画的收集和TIME ATTACK挑战的详细资料。大地图总体来说道路较为庞杂，四处分布了敌人，阿泰在移动的过程中，要注意及时消灭游荡的杂兵，否则会被它们偷袭而损失HP。

任务



本作的任务种类繁多，目的多种多样，不仅仅局限于一路消灭敌人，还有诸如营救某个NPC、驾驶机器人修理被敌人损坏的设备、破坏恶魔蛋、驾驶直升机收集恶魔蛋并送到指定区域以及诸多各异的BOSS战等等。有些关卡的地图比较复杂，想要取得隐藏要素的手段十分麻烦，甚至只能借助更高级的武器才可能收集到。这样一来，玩家们单单挑战一遍是不够的，有的时候需要多次挑战才能达到100%的完成度。即使是通关后也可以读档继续进行游戏。

道具

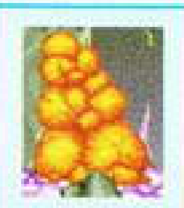


关卡中的地形起伏较大，敌人比较密集，除了用来购买道具和武器的宝石，还有一些特殊道具。如爪型碎片有1/4、1/2和完整爪印三种，分别对应回复一片、两片和全部的HP；阿泰头像则是奖励一条命；紫色旋转光球可以和基地里的NPC交换升级武器所用的道具；灰色树袋熊和反光玻璃则是该关的隐藏要素，要全部收集齐还真不容易。



诺梅杂志&3DM-SMV

地形

	弹出的小木棚：存盘点，当阿泰的HP降为0后，游戏会自动从最后一个出现的小木棚处继续。
	蘑菇丛：传送点，阿泰站在上面一段时间，可以被传送到仅靠跳跃所无法达到的高处。
	冰块、火堆、铜柱、石头等：可以用不同属性的武器打碎，里面往往包含有隐藏要素或是宝石袋子。

小游戏



除了传统的ACT，关卡中还有些MINI游戏：像要求阿泰驾驶直升机，收集并运送恶魔蛋到指定地点，这类任务往往有时间限制，对玩家的操作要求比较高；有的则是阿泰驾驶战机消灭敌人，采取的是对战形式，在后期与某个BOSS对抗时，这种任务就考验了阿泰的飞行能力。总之，任务的多元化加强了游戏的可玩性，让玩家可以用不同玩法反复挑战。

基地





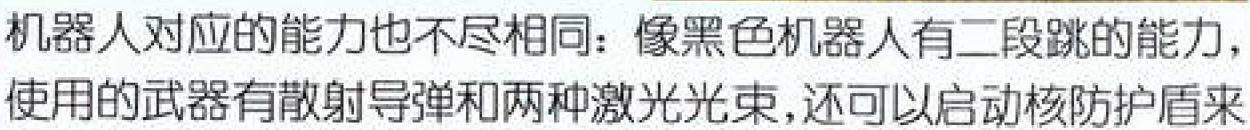
阿泰所在的基地是游戏中最安全的地方。基地一般分为两个部分：一是一些NPC的活动场所，在这里，阿泰可以购买新的武器道具，并得到新的情报来发展剧情；另一部分需要按下红色按钮打开闸门才能进入，里面可以测试阿泰的新武器，这里还有很多宝石可以反复取得——要注意的是，在基地中若不慎从高空坠落，也是会损失HP的。





机器人

机器人在游戏中占有很大比重，某些关卡中，阿泰需要驾驶机器人来完成任务，不同关卡控制的机器人不同，其武器种类也均不相同。新武器需要靠获得的宝石从基地的NPC处购买。每种机器人对应的能力也不尽相同：像黑色机器人有二段跳的能力，使用的武器有散射导弹和两种激光光束，还可以启动核防护盾来保护自己抵挡敌人的攻击；黄色机器人虽然没有二段跳，但可以和阿泰一样，在跳跃的过程中按A来进行滑翔，使用的武器是水属性和火属性的加农炮，以及三连发导弹，此外黄色机器人还可以伸出加长的左臂，除了可以攻击敌人，还可以用来套住空中的吊环以到达更远的地方。





敌兵



BOSS的身边总有无数的杂兵可以驱使。阿泰面对的敌人各有特色，有的只需要物理攻击即可以轻松收拾掉，有些则是对物理攻击防御高，需要借助冰、火雷等属性，对其弱点进行克制才可以消灭它们。阿泰不仅要面对陆地上的敌人，空中的飞鸟、水中的鳄鱼也都会阻碍主人公的行动。很多关卡中还有中BOSS，与它们对战时，要掌握好它们的攻击方式和相克属性，这样便能将它们轻松解决。



诺梅 SDM-SMV









武器

回旋镖是阿泰单兵作战的主要武器，依靠和NPC交换得到的BUNYIP，在ARRANGE画面中对其相应的武器进行升级，每种武器最高为三级。根据回旋镖的作用和属性，将其分为4大类：




普通型：阿泰一开始就拥有的武器，速度快，威力一般，射程短，但也是惟一一种可以在水中进行攻击的武器，不能升级，最后以终极武器SHADOWRING取代。

属性型：带有冰、火、雷、爆炸四种属性，针对不同敌人要用不同属性克制。其中爆炸属性的威力最大，基本上可以消灭各种敌人。

绳索型：带有勾绳，不仅射程远，还可以对射程范围内的敌人自动瞄准。可以利用该武器套住空中的吊环到达平常无法到达的地点。

狙击型：该武器附带一个准星，使用的时候先按住B键移动准星，放开按键后即可实施攻击。此类武器可以反弹，还可以用准星瞄出隐藏的版画。

当阿泰和敌人近身或是手中没有武器的时候，便可以按B键进行撕咬攻击，这种攻击方式威力很大，能快速解决大部分敌人，但危险也比较大，而且对某些强敌和BOSS的作用不明显。







此外，还有机器人战斗用的武器，这些武器包括两种激光光束、散射导弹和三连发导弹、火属性和水属性的加农炮以及抵抗敌人攻击的核防护罩等。这些机器人用武器需要购买，购买后便可以在驾驶机器人的关卡中使用了。









诺梅杂志&3DM-SMV

文 马修



最近GBA上好像很流行把以前的小容量GBA游戏以二合一的方式整合在一起来卖，本作便是其中之一。不过和其他大多以GBA旧游戏二合一的软件不同，本作收录的是两款有趣的骨灰级小游戏，本作是欧版，8月份还曾经推出过美版，各位喜欢的话可以自行选择习惯的版本。收录的两款游戏完全不相干，下面我们为大家一一介绍。

GBA 疯狂弹球/立体方块

◆DSI Games/DSI Games◆PUZ◆2005年9月16日
◆欧版◆1人◆无记忆功能◆32M◆16.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：3岁以上
Marble Madness/Klax

立体方块

立体方块是把一些从流水线上运过来的方块，按照相同的颜色摆成或横或竖或斜的一排使之消除。游戏有三个难度起点，赌得越大输赢当然也就越大。下面给大家简单介绍一下游戏。





游戏的方块空间是一个5×5的货箱，游戏的关键是中间的操作台，按方向键左右控制它的左右移动，按A将操作台上的方块卸到货箱里，按B则是将暂时不需要的方块弹回到流水线上，在紧要关头把握得当，说不定可以化险为夷；但由于被弹的方块很快还会和新的方块一起“杀”回来，因此更多的时候是手忙脚乱，不要乱用哦。

三个起点分别为1、6和11，奖励及胜败条件如下：

起点	过关奖励	胜利条件	失败条件
WAWE 1	—	3	4
WAWE 6	100000	10	5
WAWE 11	200000	15	6



其中胜利条件对应的是该关卡内需要消除同颜色方块组数，失败条件则是由于操作台没有接住而掉落的方块数量，过关奖励则是过关后的额外奖励，级别越高，获得的奖励就越多。





除此之外，游戏中得分和同色方块组的消除方式有关，竖排一组消除的得50分；横排一组消除后得1000分，斜排消除则可一次得5000分！

疯狂弹球

规则简介

游戏的主角是一个弹球，玩家要操纵它躲过重重障碍，让它顺利地滚到终点。

游戏以挑战高分数为目标，想得高分便要快速过关。游戏没有生命数限制，但时间有限，从失败一次到恢复会浪费很多时间。





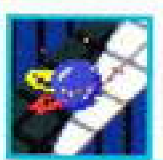
游戏用方向键操纵球的移动方向，按 A 或 B 则可以使球加速，在一些安全的地方，就按住 A 或 B 键冲刺吧，但平常的地方一定要小心。

弹球的状态

弹球有三种状态，分别如下：



正常状态，球在滚动和静止时便是这个形状，很好看的一个弹子球。

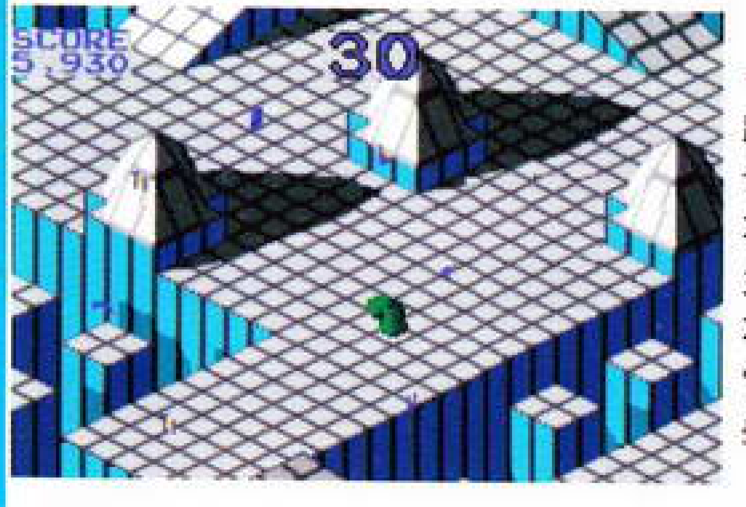


眩晕状态，当主角摔到较低的位置或撞到蠕虫时便会眩晕，这个状态下球的反应比较迟钝。

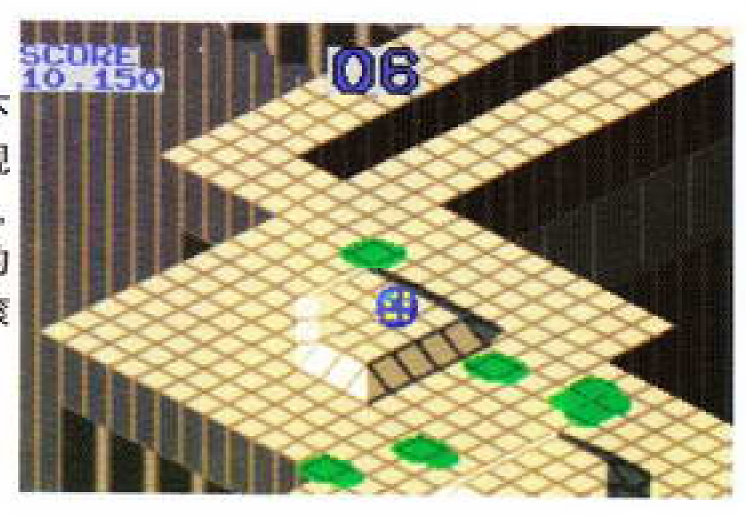


破碎状态，当主角从高处摔下来或被敌人伤到时，便可怜地破碎了，然后便被小刷子哗哗地给打扫了……

敌人

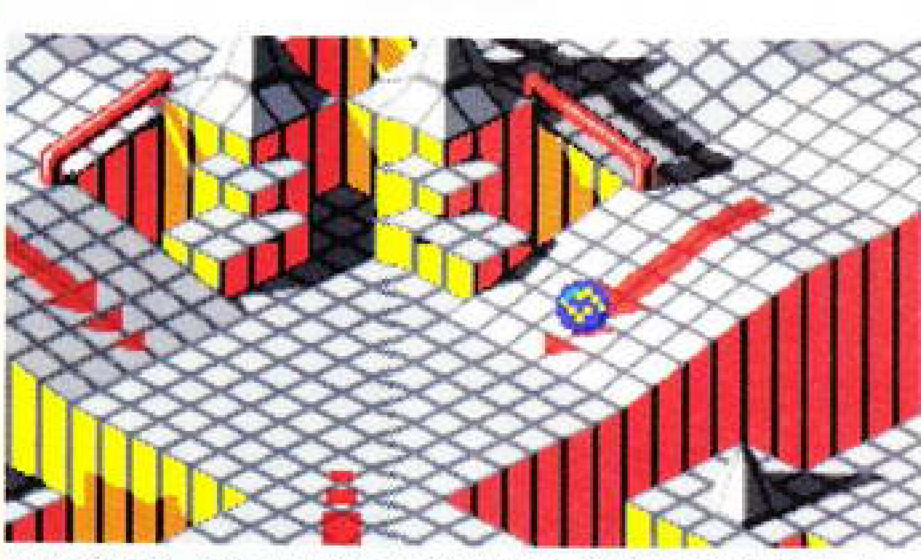


◀在版面里跳来跳去的讨厌虫子，不仅会攻击主角，主角不小心撞上它也会眩晕。

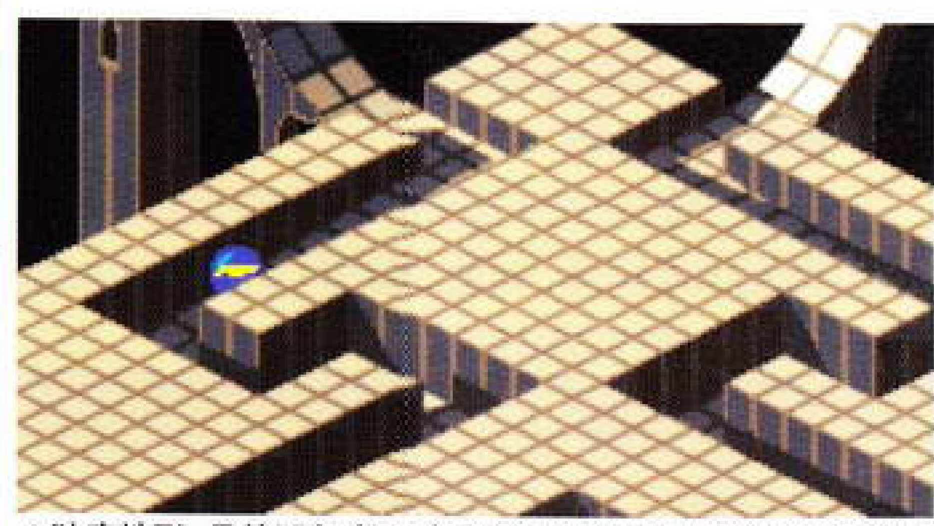


▶躲在地下且成群出现的讨厌敌人，躲避他们的方法便是滚到较高处。

地形



▲空旷地形，好处是可以撒了欢地飙，但到达边缘时要小心。



▲狭窄地形，虽然看起来不怎么样，但这可是最安全的地形，放心冲吧。



▲独木桥一样的危险地形，主角一不小心就从两边掉下去了，在游戏中这种地形非常多。

话梅杂志&3DM-SMV

ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊

文 太阳黑子工作室 Kenyo&Ring 编 LIKY

GBA
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队
◆Nintendo◆RPG◆预定2005年11月17日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线
ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队

《口袋妖怪不可思议的迷宫》超详细攻略

人气无敌的《口袋妖怪》配上耐玩度和“中毒性”超高的《不可思议迷宫》，本作在发售之前就已经笼罩着这两道耀眼的光环，引得玩家期待无限，而游戏发售后所带给大家的惊喜也无愧它的大名。本作有机融合和“《口袋妖怪》系列”和“《不可思议迷宫》系列”的系统精髓，耐玩度超高，无论你是“口袋饭”，还是“迷宫饭”，你都能从中找到无穷乐趣。下面，就跟随我们的这篇超详细攻略，进入口袋妖怪的迷宫世界吧。



攻略前的说明

同时发售的GBA版的《赤之救助队》和NDS版的《青之救助队》，除了在画面显示以及操作上有细小差别外，其他地方几乎没有什么差别，所以下面的攻略是以GBA版为基础，玩NDS版的玩家当然也可以参看。

基本操作	
A键	确定，普通攻击
B键	取消，轻按打开状态菜单，按住为加速
A＋B键	快速恢复HP，会消耗满腹度和回合
L键	仓库菜单时选择多项
R键	转换方向，按住后只能斜向移动
SELECT键	显示地图，道具菜单时整理道具
START键	转换方向，道具菜单时查看说明
L＋A键	使用已登录的技能攻击
L＋B键	查看战斗履历
L＋R键	投掷已装备的远射道具
技能菜单时	
R＋十字键	调整技能的顺序
SELECT键	登录技能
START键	查看技能说明

菜单介绍	
◆标题画面菜单	
つづきから	读取存档
きろくをけす	消除记录
かつやくのあと	冒险履历
ともだちきゅうじょ	通信救助
どうぐこうかん	交换道具
ふしぎなメール	神秘信件



◆迷宫内菜单

おなか		满腹度
おかね		持金数
てんき		天气
わざ		技能
どうぐ		道具
チーム		队伍
あしもと		足下
そのた		其他设置
	ゲームオプション	游戏设置（包括迷宫设置和菜单背景颜色调整，把行走速度あるき调快点，其他默认就可以了）
	のちゅうだん	中断游戏存档，一旦读取就消失
	メージりれき	查看战斗履历
	こんいのもくてき	今次任务的目的
	なのけんさく	查看该层迷宫内可捕捉成为同伴的PM
	ヒント	键位说明和常识指导

◆道具使用指令

つかう	使用道具，包括食用等针对不同道具的使用称呼
わたす	转交
おく	放置
なげる	投掷
とうろく	装备
かいじょ	解除

◆技能连结店菜单

れんけつ	连结
ぶんかい	分解
わすれる	忘记
おもいだいす	回想以前学会的技能

◆朋友区的菜单

チームにさんか	加入队伍
たいきする	离队
リーダーにする	成为队长（通关后才出现）
グミをあげる	给予茱萸（一种果实）
わかれる	流放

◆队伍设置菜单

つよさをみる	查看PM资料，包括基本数值、状态、特性、朋友区情报、能否进化等
わざメニュー	技能菜单
はなす	谈话

注：攻略中出现的“PM”是“Pokemon”(口袋妖怪）的简称。

基本系统解析



1 本作的迷宫规则

本作的核心系统还是“不可思议迷宫”类型，考虑到有些口袋玩家是初次接触“《迷宫》系列”，因此简单说一下本作的迷宫规则，即使熟悉的玩家也建议看看。

◆回合制行动：迷宫内的行动以回合制进行，每走一步、每使用一次道具或者技能都会消耗回合数。当PM靠近时，角色的行动顺序依次是主角→同伴→敌人，已不动敌不动，所以有充分的时间思考对策。能否避免敌人的反击，就看能否在1回合内搞定敌人了。最基本的技巧就是后发制人，当敌人离你一格远时，空挥一次引其靠近。如果按照同伴的数量摆好对应的阵形后，就可仗多凌少，在1回合内重创敌人，这可以称为“虐待”。再加上技能连结的话，秒杀BOSS也很容易达成。需要注意的是，回合数达到一定程度就会刮风，刮4次风之后就视为冒险失败，等同死亡。

◆满腹度：自“《迷宫》系列”继承下来的设定，就是PM的饥饿程度，一开始为100，一旦行动就会消耗，每10回合消耗1，降到0时HP开始逐渐减少，吃下苹果可以回复，而所有的果实和种子都能恢复5点满腹度。

◆攻击方式：有普通攻击和技能攻击两种，技能攻击消耗PP值。每个技能都有限定的攻击范围，有些只能攻击正前方，有些可攻击一直线，有些则是针对整个房间，视不同情况采用适合的攻击方式是一个迷宫冒险者应具备的基本素质。当所有技能的PP值为0，再次使用就是“挣扎”的技能，对敌人造成的伤害非常低。

◆经验值：不管是同伴还是主角杀掉敌人，都可以得到同样的EXP。普通攻击得到的是标准的EXP，

使用技能攻击提升为2倍，使用连结的技能则是3倍。只要使用了技能攻击，最后即使用普通攻击杀掉敌人，经验值还是以技能攻击来计算。

◆敌人出现时的状态： 迷宫内出现的敌人大部分是轻度睡眠状态，当己方靠近或遭到攻击后就会苏醒进行反击。另一种为游走状态，不断寻找攻击目标。

◆怪物房间： 游戏后期的迷宫内随机出现，进入房间内音乐会转变高昂急速，由同层出现的很多PM组成，会对主角队伍进行围攻群殴，比所谓的BOSS还要难对付。其中也有由各种特定系别的PM构成的类型，这种房间称为特殊怪物房间。

◆天气的影响： “《口袋》系列”的特色，PM会因系别的不同，受不同天气的影响而提升、降低能力值，或者受到伤害。查看天气方法是按B键打开菜单，在状态画面中的てんき便是。

天气	效果
晴（はれ）	没有特别效果。
阴（くもり）	普通系以外的技能伤害变成0.75倍。
雨（あめ）	水系技能的伤害提升为1.5倍，火系技能的伤害变成0.5倍，爆炸无效。
烈日（ひざしがつよい）	水系技能的伤害变成0.5倍，火系技能的伤害提升为1.5倍。
沙尘暴（すなあらし）	地、钢、岩系以外的PM每10回合受到5点伤害。
雪（ゆき）	冰系PM的行动速度提升1倍。
冰雹（あられ）	冰系以外的PM每回合受到5点伤害。
雾（きり）	电系技能的伤害变成0.5倍。

◆异常状态： 大部分的异常状态一定回合后就会自动解除，例如睡眠；但也有不少是效果持续整层的，例如能力降低、中毒等，不过只要前往下一层就会回复正常；烧伤状态时走进水中可回复正常；同伴的空腹状态是惟一永远不会自动消失的，无法移动，需要投掷食物才能消除。大部分异常状态的效果跟口袋正统作品完全相同，在此不再详述。

◆商店： 游戏后期的迷宫会随机出现商店，跟《特鲁尼克3》一样是花纹地摊的类型，变色龙是店主，如果实力足够的话，可以不付钱直接跟它PK，但是它卖的东西真的不怎样。

◆迷宫地图标记的说明	
白点	主角位置
黄点	同伴位置
红点	敌人位置
蓝点	道具位置
蓝色方框	楼梯位置
蓝色小点	陷阱位置



2 技能连结

溶食兽的连结店或者使用连结箱都可将单独的技能进行连结，在1回合内一次性给予敌人更大的伤害。先把光标放在某种技能上，选1次连结指令即可让2种技能连结在一起，如果想连结2种以上，就再选1～2次连结指令，最多可连结4种。出招顺序是自上往下排列，出招较迟的技能会向右稍微移动一点位置，用分隔线隔开不连结的技能。前面的星星标志是决定同伴使用该特技，若不想使用，按SELECT键取消即可。PP值按最低的那种技能来计算，当使用次数减为0后，连结的技能就会分解。

3 救助系统

由《西林GB2》继承过来的大受好评的系统，在本作得到了发扬广大，下面说一下最常用的密码救助流程。

迷宫内死掉后，会询问你是否接受救助，选“是”返回标题画面，按4、2、1的顺序选择会出现密码，把这34位的密码抄下来给打算救助的朋友，让他到大嘴鸥联络所里，跟左边的大嘴鸥对话，输入刚才的密码选第2项，就能前往救助，走到倒下阶层的旗子上就算救助成功。之后回到大嘴鸥处选第3项可看到复活密码。被救者在标题画面按4、2、2的顺序输入就能复活，复活后按4、3、3的顺序是回礼密码，对救助者的道具奖励。救助者在中间的大嘴鸥处选第2项输入回礼密码，得到道具。救助成功以及输入回礼密码后都能得到救助点数，数量视难度而定。

不过本作的密码采用数字、字母、符号、假名等一长串的组合，在输入时切换很麻烦，单是输完密码就要几分钟，而且如果输完才发现中间错了，没有移动光标的设置，还要退回重新输一次，使得密码救助的便利性大大降低。

4 委托任务

大嘴鸥的联络所是接受委托、触发任务事件的地方，以后去救助迷宫内的PM就是从这里获取情报了（在游戏初期，救助基地前的邮箱也有些任务）。

委托任务的资料	
いらいぬし	委托人
もくてき	任务目的
ばしょ	地点
むずかしさ	事件难度
おれい	报酬
ふしぎなメール	标题画面输入密码也能救助

查看委托情报（いらいリスト），打算去救助的，就选一下じっこう让信件变成红色，ほりゅう是暂不救助，けす是解约。然后动身前往事件所在的迷宫，如果几个委托人的迷宫相同，可以同时进行，救了第一个委托人之后会询问你是否回村，第1项选否第2项选是就可继续前进，而不需要救一个就去一次。完成任务可得报酬，并且提升救助点数。E级任务为5点，D级20点，C级40点，B级80点，A级500点，S级1000点。

除了一些特殊委托（攻略中已提到），其余大部分都是随机的，而且会不断出现。遇到较高级的任务但目前又没法完成的话，可以先接下来，反正什么时候完成都可以，这样就不会错过一些高级任务，增加快速提升救助队等级的机会。委托任务的类型有以下几种：

◆救助受困的PM。

◆把指定的道具给需要的PM（任务标题出现道具名称）。

◆到迷宫里带某个PM见另外一个PM（进入迷宫后PM自动加入）。

◆带指定的同伴去找想见它的PM（任务标题出现PM名字，需要到朋友区选择加入队伍）。

救助队等级表							
所需点数	0	50	500	1500	3000	7500	15000
救助队等级	普通	青铜	银	黄金	白金	钻石	鲁卡利奥

救助队等级达到鲁卡利奥之后，救助基地右边会出现他的雕像。需要提醒大家的是，救助队等级与剧情的发展息息相关，各位不要只顾闯迷宫而忽略了，很多人在剧情卡住了就是因为没有正视救助队的存在。

5 PM的捕捉方法

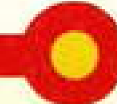
首先需要在胖可丁的同伴乐园处购买朋友区（也就是买地皮），每个朋友区都有PM居住数量的限制，只有先买了该PM适宜居住的地方，以后在迷宫内杀掉它，才有一定几率让其成为同伴。（其实这是继承了N64版《西林2》的“怪物王国”的同伴收集系统和《特鲁尼克3》的抓怪方法，只不过现在要花钱买地皮而已）注意，当收了PM后要带回村才算正式加入，如果途中死亡，会自动离队（只要带回村以后就算死掉也可在朋友区找回）。在同伴乐园调查PM时，列表上是已杀过的PM，蓝色的代表已成为同伴，绿色代表有朋友区但未成为同伴，白色代表无朋友区也未成为同伴。

6 PM系别相性表

普通、钢、毒、地面、飞行、虫、岩石、鬼、格斗系是受攻击力、防御力的影响，火、恶、水、草、电、冰、龙、超能力系是受特攻、特防的影响，这一点对于口袋FANS来说是常识了，而迷宫FANS就要了解一下，附上PM系别相性表，对迷宫FANS会有些帮助。

●＝伤害2倍；△＝伤害减半；×＝攻击无效

攻击方＼防御方	普	格	飞	毒	地	岩	虫	鬼	钢	炎	水	草	电	超	冰	龙	恶
普						△		×	△								
格	●		△	△		●	△	×	●					△	●		●
飞		●				△	●		△			●	△				
毒				△	△	△		△	×			●					
地			×	●		●	△		●	●		△	●				
岩		△	●		△		●		△	●					●		
虫		△	△	△				△	△	△		●		●			●
鬼	×							●	△					●			△
钢						●			△	△	△		△		●		
炎						△	●		●	△	△	●			●	△	
水					●	●				●	△	△				△	
草			△	△	●	●	△		△	△	●	△				△	
电			●		×						●	△	△			△	
超		●		●					△					△			×
冰			●		●				△	△	△	●			△	●	
龙									△							●	
恶		△						●	△					●			△



详细攻略篇

本作有16个主角，小火龙、杰尼龟、妙娃种子、火岚兽、小锯鳄、菊草叶、小火鸡、水跃鱼、草蜥蜴、皮卡丘、玲珑猫、伊布、可拉可拉、可达鸭、喵喵、腕力。不过不能自由选择，必须先回答9个问题来决定种类，前8个问题是随机的，最后1个不变，必定是问你的性别，选男的话菜单边框就变成蓝色，选女就是红色。由于随机的问题很多，篇幅所限这里不一一列出了，而且通关后可以更换主角（救助队的队长），所以如果大家选到不太满意的，就复位重新再试好了。主角决定后就是选择搭档，相同系别的不能选，伊布、玲珑猫、可拉可拉、可达鸭、喵喵、腕力也无法作为搭档，然后确定同伴的名字。笔者选择了杰尼龟和妙娃种子，开始了不可思议迷宫之旅。



小森林（ちいさなもり）

层数：3F

剧情后输入主角名字，一开始的任务是救助大巴蝴的绿毛虫宝宝，助人乃快乐之本，与同伴马上出发了。

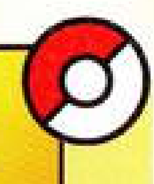
刚开始的几个迷宫都有体贴的指导性说明。此处出现的PM数量非常少而且很容易对付，口袋FANS尽快熟悉一下基本操作，迷宫FANS用拳头往前直冲就行了。

3F开始出现道具，不要感到疑惑，现在每个PM只能持有1个道具。尽头处救回绿毛虫后，同伴把主角带到救助基地，简单说了些救助流程，就这样，主角的救助队正式建立了，起个响亮的名字吧，就叫“救世主”怎么样？

救助基地的床边可选择记录，如果不幸在迷宫内挂了，又不让他人救助的话，可以重新读档开始，而不是像“《迷宫》系列”那样强制记录，这也算是照顾口袋FANS了。

到床上睡觉回复技能的PP值，醒来后，同伴把主角拉到基地的邮箱前，打开送到的包裹，入手道具箱、救助队徽章等等组建救助队的必要道具。邮递员大嘴鸥送来一封求助信，原来2个小磁怪被困在洞窟里了，作为救助队建立的第一件委托，就先打响招牌再说吧。



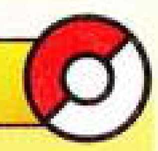


电磁波洞窟（でんじはのどうくつ）

层数：5F

有了道具箱，主角现在可以持有20个道具，不过同伴照样只能拿1个。迷宫出现的PM方面，小拉达和电击兽比较频繁使用降低能力的技能（头上出现黄色的向下箭头标记），这种效果是持续整层的，不过别担心，踩到“不可思议的地板”上就能恢复（绿色向上箭头的地板，其实这是一种陷阱，设置为可见而已），或者前进到下一层也会自动恢复。敌人以电系居多，如果选了水系的主角，有很大几率进入麻痹状态，交给同伴处理好了。

尽头处救回小磁怪之后回村，现在可前往口袋妖怪广场了，猫老大的银行、袋龙的仓库、溶食兽的连结店、变色龙兄弟的商店，这些设施以后都会经常使用。现在去到大嘴鸟联络所前的告示版前接受几个委托任务。



钢山（ハガネやま）

层数：9F

睡得正香甜之际，突然被一阵地震弄醒，原来是三地鼠在地下活动，它来求助主角去钢山救它的孩子。

这个迷宫的PM以钢系。地系和岩系为主，天平土偶、小拳石、甲壳龙等等，虽说防御力稍微提升，实际上也不难对付。建议进入迷宫时至少带上1个苹果，免得找不到食物时饿肚子。道具方面开始出现玉类，有些对敌全体效果的很不错，比如捆缚之玉，注意收集一下。

9F是BOSS盔甲鸟，只是防御力稍微高点，不难打，使用几次降防的连结技，很快

搞定。

回村后，胖可丁的同伴乐园和广场下方的慕下力士训练所全新开张，以前救过的小磁怪此时加入，去朋友区找它就能就带入迷宫，经过一段毽子棉请求木天狗接受任务，胡地和喷火龙救助队乱入的剧情后，回基地休息。

去告示版接受委托事件，救助队级别提升到青铜级之后触发耿鬼救助队来抢夺委托信的剧情。继续接受委托事件，同时购买朋友区和抓PM。当出现第一个D级任务时，是让你带蛇纹熊去见指定的PM，蛇纹熊可以在钢山内抓到。完成任务后触发绿毛虫请求救助铁甲蛹、耿鬼来劫胡地的剧情，新迷宫出现。



怪异森林



（あやしいもり）



层数：13F

以草系和水系PM为主，从5F开始视野受到限制，通道内只能看清2格远的地方。8F往后是水陆地形，在水上与非水系的PM交换位置它会瞬移到别的地方。此处不少PM都有让人睡眠的技能，例如小蘑菇和椰蛋树，用连结技和远程攻击对付比较好。到达13F后，耿鬼从背后冒出又想截糊，对这些蛮不讲理的家伙，只好稍微教训一下了，BOSS耿鬼的HP较高，注意它的诅咒攻击，不过使用高级点的连结技一招就能秒了。

回村后发生剧情，遇到以前碰过面的毽子棉，接受去沉默之谷查看为什么不出现风以及胡地失踪的剧情任务。



沉默之谷（ちんもくのたに）



层数：10F

这个迷宫只能带3只PM进入（以后大部分迷宫都是这样），出现的PM以飞行系和水系为主，敌人实力又有上升，如果级别不够感觉吃力的话，最好先练一下级，达到LV15～LV16左右就差不多了，或者注意用相性攻击。绿蜘蛛有降低速度的技能，所幸几回合后就能回复，避免直接单挑就无大碍。10F惊现传说三鸟之一的闪电鸟，抓走了救助毽子棉的木天狗，还下了战书约在雷鸣山对决。

回村后，胡地和喷火龙的救助队对主角欲前往雷鸣山救助木天狗的冒险行为进行劝阻，接着又对主角的勇敢精神钦佩不已，并表示到



时会出手相援。去仓库带点回复果和方便杀敌的玉，整理一下行装，向雷鸣山出发。

雷鸣山（ライメイのやま）



层数：10F ＋ 3F

从这个迷宫开始，死后就可以接受密码救助了。此处以雷系和虫系PM居多，选用水系的主角就稍微要费点力。大针蜂和电击兽的实力不错，有机会可暂时收一个作同伴。10F出现袋龙记录点，并且HP和技能全回复，然后地形转入雷鸣山中。卡蒂狗的吹飞技能有点烦人，非水系的同伴被吹到水中就会瞬移到别处，从而与主角失散。前进3层终于见到闪电鸟，它有倍速的技能，虽然看起来比较可怕，实际上却不难对付，即使不配合相性，用高攻击力的连结技进行几次连续攻击很快搞定。胜利后胡地的救助队姗姗来迟，闪电鸟逃走，救回木天狗。木天狗敏锐的眼光看出主角不是口袋妖怪，告诉主角若想搞清其中原因，可去大峡谷深处的精灵之丘找精通天文地理能预见未来的天然鸟询问。





大峡谷

（おおいなるきょうこく）

层数：12F

以水系、草系、飞行系PM为主的迷宫，水

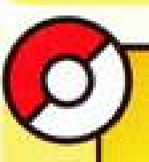
系主角依然是苦手。恶人掌、凶蜘蛛、地狱猎犬的实力都比较高，小心应战，建议练到LV19以上。13F见到了天然鸟，一问之下果然对此事很了解。原来由于口袋妖怪的世界受到自然灾害的影响，主角才突然变成了PM，未来的世界将会崩溃，主角此行的使命莫非就是拯救世界？

回村到广场上方的地豚处听了九尾传说，返回基地睡觉时梦到了超能女皇。回忆起地豚说的九尾传说，主角才明白自己有可能是超能女皇曾经的搭档，其中有什么联系呢？到广场一看，所有的商店都没开张，此刻耿鬼向所有



的住民诉说了从天然鸟处偷听来的世界即将被毁灭的情报，并在毫无证据下诬蔑主角就是那个变成口袋妖怪的企图毁灭世界的人类，在耿鬼的煽动下，气愤不已的住民们都挥舞着拳头，把主角赶出了广场，耿鬼在身后得意的冷笑。

伤心不已的主角打算放弃继续救助，但以前被救助过并深信主角是无辜的同伴们都来安慰，主角顿时又充满了信心，为了洗脱自身的清白，决定找出事情的真相。主角和搭档动身了，翻山过海，穿越森林，路上看到地貌有了很大变动，或许真的是世界崩溃的先兆。经过长途的跋涉，终于来到了新迷宫群青洞窟。



群青洞窟
（ぐんじょうのどうくつ）

层数：14F

以虫系、毒系和地系为主，迷宫的地形较小，探索起来不用花很大功夫。尼多娜和尼多利有剧毒攻击，有防毒围巾就无大碍了，其他PM没有太大的攻略难点，出现的较好道具有PP最大和不少秘传机器，注意收集一下。





火焰山（ほのおのやま）

层数：12F + 4F

走出了群青洞窟，散发着炽热气焰的火焰山映入眼帘。此处有个袋龙仓库点，从这里出发可选择去4层的小迷宫岩之横穴（いわのよこあな），与主线剧情无关，想抓怪可顺便打探一下，通过后还是返回袋龙仓库点处。

火焰山的PM当然是火系了，种类为烈焰鼠、火炭龟、火山骆驼、烈焰马等等，地形是岩浆与陆地结合，有水系的技能对付会比较轻松，但还是很容易被烧伤，准备好几个治烧伤药吧。这个迷宫出现的较好的道具是连结箱。10F出现袋龙记录点，地形转入火焰山中。前进2层到达火山顶部，传说三鸟之一的火焰鸟从天而降，它的HP很高，推荐使用水系连结技对付，否则容易陷入苦战。

树冰之森
（じゅひょうのもり）



层数：9F + 5F

主角和搭档继续踏上严酷的旅程，调查可疑的地方，最后终于来到了冰天雪地人迹罕至的树冰之森。此处依然有个4层的小迷宫雪之横穴（ゆきのよこあな），有兴趣抓冰系PM的可以进去逛逛。

冰系与水系结合，长毛猪的下雪技能攻击范围是全体，遇上时注意集中火力搞定它。百变怪会变成其他PM来糊弄你。9F转入树冰之森内部，这里的天气开始转为下雪，出现钢系和地系的PM，铁甲犀牛的实力很不错，而且有很厉害的乱突4连击技能，为了培养铁甲暴龙，有机会且运气好的话可以抓一个带上。

5F就是传说三鸟之一的冰冻鸟，如果搭档中有地系或是草系的，只要一个全体的冰属性技能冷冻光线就会挂掉，所以此战不可大意，善用相性攻击，HP较低时马上使用回复道具。经过苦战终于打败冰冻鸟，以前在树冰之森入口见过的灾兽突然出现，加入队伍。



冰雪灵峰（ひょうせつのれいほう）

层数：15F ＋ 5F

在灾兽的带领下，主角们来到了冰雪灵峰。共4层的小迷宫雪之横穴跟以前的没有太大的不同，有个别出现率相对较低的冰属性PM有些差别。冰雪灵峰从9F开始是下雪的天气，15F转入灵峰内部地形，PM种类有杀手猫、大猩猩、风铃、剑牙蛇、巨头冰怪等，实力都不算高，此处出现的道具较为普通，以收集秘传机器为主吧。

抵达灵峰顶部，胡地的救助队也追杀到了，眼看就要展开恶战，九尾及时出现，向大家释明了一切，这个世界的平衡正逐渐被破坏，所以才会出现众多自然灾害让住民受困其中，而主角并不是那个破坏世界的人，由人类变成口袋妖怪企图破坏世界的是另有其人，那早已成为历史了。此时一阵阵的地震不断袭来，九尾说古拉顿已经复活，如果不去阻止，这个世界将会更快崩溃。胡地的救助队于是领命前往调查，而主角们回到了口袋妖怪广场。事情已真相大白，耿鬼再想诬蔑主角取乐也是徒劳，大嘴鸥散发的新闻报已证明了主角的清白，居民们都对以前误会了主角而表示歉意。

接受委托事件，救助点数达到200点后，就会出现新剧情，果然翁和快乐兽来拜访主角，去大嘴鸥的告示版上查看最后一项，接受果然翁要求的去喧闹之森教训猴怪的任务。

喧闹之森（さわぎのもり）



层数：10F

以地系、草系和毒系的PM为主，注意毛球的混乱技能，没有防混乱的树果头巾就比较苦手了。混乱时可用石头攻击，有较大机会命中。这个迷宫后期有可能出现怪物房间，不过对于主角的级别来说，还是没有太大的杀伤力。10F就是3只猴怪，搞定之后回村，从果然翁手中得到了刺栗。不服气的猴怪追来正打算报一箭之仇，见到主角手中的刺栗后两眼放光，于是低声嘀咕商量了一番，请求给予。并拜托主角帮忙寻找更多的刺栗，作为报答，会帮主角改建救助基地。

救助基地改建1回目，此时要去喧闹之森的9F找刺栗，因为1次只能取1个，所以要去



2次。把2个刺栗交给猴怪后，救助基地就能改建完成，形状就是主角的样子，非常有特色。

接受委托事件，当救助队等级升到银级时，就会出现新剧情。广场中心集合了众多的救助队，木天狗告诉大家，胡地的救助队去了古拉顿所在地调查，到现在还未回来，恐怕已有不测，号召大家组队去查明真相，水箭龟自告奋勇担任了新救助队的队长，带着精锐部队出发了。

再继续接受几次委托任务，就会触发新剧情。广场上，水箭龟的救助队惨败归来，古拉顿不愧是传说的PM，太强了。正当大家都一脸失望的时候，主角挺身而出，不畏危险打算去救助胡地。在众人的赞叹和欢呼声中，感到孤立的耿鬼无趣的溜走了。



远吠之森（とおぼえのもり）



层数：15F

非剧情相关的迷宫，当图图犬（ドーブル）的委托任务出现在告示版上时，接受这个委托，就会增加あおぞらそうげん这个朋友区，同时，远吠之森迷宫也会开启，里面没什么难点，通过后图图犬加入成为同伴，而且可以更换救助基地的旗帜。



熔岩地底（マグマのちてい）

层数：23F ＋ 3F

整理一下装备，最好带上复活之种、足够的食物和几个PP最大的回复道具，因为这是一次较长的旅程。迷宫出现的PM以火、地、岩和毒系为主，小拉达、尼多后、尼多王、鸭嘴火龙、熔岩蜗牛、隆隆岩、阿柏怪、钢嘴娃娃、铁甲暴龙、大岩蛇、大钢蛇等，使用水系主角占有极大优势。注意隆隆岩的自爆技能，一旦使用HP就被减半。铁甲暴龙、大岩蛇、大钢蛇的EXP比较高，使用连结技得到的相当可观，持有“PP最大”较多时，可考虑多杀一些。

在地底深处，古拉顿已经把胡地的救助队打倒在地，没办法了，主角上场吧。这只传说中的神兽果然厉害，不仅攻防高，回避力也超高，即使用水系和草系的技能，也不是每次都能对它产生大的伤害，要有进行持久战和随时回复HP的心理准备。

打败古拉顿后，与胡地的救助队一起凯旋回村，居民们都兴奋不已出来迎接。主角用行动证明了自己的实力，从而得到了所有居民的爱戴和尊敬。山顶上，天然鸟以超能力与村民远距离对话，巨大的陨石正向这里坠落，要挽救世界，必须去天空浮岛请裂空神龙帮忙，胡地的瞬间移动再加上天然鸟的超能力，可以直接把主角送到目的地。先去整理行装，带多点回复道具和食物。





天空浮岛（てんくうのとう）



层数：25F ＋ 9F

第二天去山顶从天然鸟处取得瞬间移动的结晶，奇异的光包围了主角和搭档，把他们传送到了天空浮岛的入口处。

此处出现的PM全是飞行系和鬼系，鬼蝉、



怨影娃娃、核果怪、太阳岩、月亮石、雨蛾、末入蛾、安瓢虫、夜骷鬼、木乃伊、云雀、铁甲螳螂、化石翼龙、沙漠龙、草雷龙、念力土偶等等，实力都上升较大。注意有些鬼系PM藏在云内打不到时，可以向后退把它引出来再打。此处天气的影响变动很多，有时下雨，有时冰雹。迷宫后期如果遇上铁甲螳螂的怪物房间的话，一定要特别小心它的“高速移动”技能，效果是对全体的，笔者就是一时大意，让它们全体升到4倍速，结果很快被人道毁灭了，惨痛的经历啊。

到达天空浮岛顶部，裂空神龙果然有魄力，不过它比古拉顿还要容易对付，主角用2个4连技就KO了。

裂空神龙集中力量，向天空发出究极冲击波，把高速坠落的陨石击得粉碎，世界避免了一场被毁灭的危机，但是在刺眼的白光中，主角好像昏迷了过去……改邪归正的耿鬼把主角救出了诡异的噩梦世界，一早围在山顶的同伴们看到主角苏醒了过来，都上前为大英雄欢呼。但是，主角的身体却冒出了不少奇异的光球，进而化成一团光球包围了全身。完成了使命，主角终于要返回人类世界去了，但是在这里结识的许多朋友，真的就要这样分别了？





通关后的隐藏要素

1 队长交换

通关后第一次出村将要去迷宫冒险时，搭档把主角叫住，“简要”地说明了一番后，队伍的任意组合成为了可能，每个PM都可以成为带路者。方法是进入朋友区后选择把PM叫入队伍，然后再和它对话一次，选择第二个选项“リーダーにする”即是把该PM当做队长。要注意的是一旦队长遇难，冒险就算失败了，因此务必选具备实力的PM当队长。同时在迷宫中的“チーム”指令中也会多出这个选项，可以随时更换队长，但是只限于通关后的迷宫，且不能设定在该迷宫中刚加入的PM为队长。每个PM都有各自的满腹度，初始为100，PM只有在担任队长时，满腹度才会消耗。我们可以这么做：开始时先设定A为队长，冒险到一定程度时换B为队长，安然冒险下去吧！这是节约粮食的一个好方法。但是，当PM的满腹度为0时（当队长时消耗到0或者被敌PM扔中了くうふくのタネ），就无法移动了。此时吃个（或者对它扔一个）加满腹度的道具就OK了。

2 新的朋友区

通关后，胖可丁那里又可以再申请建造一些新的朋友区了，有了这些新朋友区后，能加入的PM又多了不少，其中更包括了收容传说中的PM的区域！当买下了部分朋友区后，更是能前往新的迷宫！不过嘛…………它们的价格怎么这么贵啊，全买齐得花不少钱呢。遗憾的是就算有了这些朋友区，还是有些PM没有容身之处。

PS：通过救助（委托任务）也有一定的几率得到新的朋友区的，不过几率似乎很低。

3 进化

想必在攻关过程中的玩家都会觉得奇怪：为什么我的PM都那么高的级别了怎么还没有进化呢？答案现在揭开！通关后，地豚的池塘多出了一个洞口，满足了进化条件的PM单独进去后，选择第一项即可进化。如果是需要使用道具才能进化的，那么需要在选了第一项后再选择第二项，选择需要的道具就能进化了。在本作中和正统系列有区别的是，不需要多个版本，单机就能收集齐所有PM，就和国内风行的386版口袋妖怪一样！本作中除了林林总总的进化道具以外，还存在着一种道具——通信线，它的作用正是替代以往我们熟悉的真实通信线，使得需要通信进化的PM在使用了它之后就能够进化了。由于可以对将进化的PM同时使用复数的道具，所以那些需要携带道具通信进化的PM也一样没有任何问题。遗憾的是，进化居然不会提升能力，这实在是让人大跌眼镜……不过嘛，进化后的PM去那些等级降为1而开始冒险的高级迷宫时，能力有着明显的优势，但是与之相对的是升级所需要的EXP有着明显的劣势……

注1：有些PM进化后就学不到招数了，而有些PM进化后学不到原始形态能够学到的招数，由于进化不可逆，因此请慎重。

注2：进化的要求和正统作品基本相同，比如所需的等级，所需要的进化道具等等。



需要用水之石进化的PM：蚊香蛙、大舌贝、伊布、海星星、荷叶怪

需要用火之石进化的PM：卡蒂狗、六尾、伊布

需要用雷之石进化的PM：皮卡丘、伊布

需要用叶之石进化的PM：臭臭花、口呆花、蛋蛋、长鼻叶

需要用月之石进化的PM：尼多娜、尼多利、皮皮、胖丁、玲珑猫

需要用太阳石进化的PM：臭臭花、向日种子

部分需要用通信线进化的PM：勇吉拉、豪力、隆隆石、大岩蛇（携带金属外套）、鬼斯通、飞天螳螂（携带金属外套）、珍珠贝（携带进化之鳞或者进化之牙）、海刺龙（携带龙之鳞）、

注：进化后的PM在迷宫内不能够再直接捕捉。

4 传说的神兽，捕捉！

相信各位都对此前交战过的神兽耿耿于怀吧！和正统作品不一样的是，它们被打败后并不会消失，而是继续留在原来所处的迷宫等待着。等待着被我们收服哦 ^-^。有空的话就去那几个迷宫和它们再度战斗吧，虽然它们加入的几率很低，但是只要持之以恒，相信总有一天能够抓住它们的，一旦有了它们的助力，以后的战斗势必轻松不少。



5 关于幕下力士的训练馆

广场下面的幕下力士的场馆是训练馆，分别以各个系为主题的给救助队提供训练的场所。每个训练场所都是个 3F 的迷宫，3F 是 BOSS 战，其实就是同时对付d多个PM而已。训练馆中出现的 PM 的种类很少，只有1～3种，而且都不能捕捉。把所有的 18 个系的训练馆都打通了后能够得到カテキン，自宅右边会树立起一尊石像，是小胡说树哦，样子不错吧。

通关后幕下力士的训练馆里追加了4个新的训练内容，分别是和其他几支救助队的特训，它们几支队伍的实力可不同凡响，注意多带点等级高的PM，同时也狠点，多用强力的连结技，不然的话……嘿嘿……笔者在和它们战斗过后一直都很怀疑它们的队长联军是故意输给古拉顿的，汗……第一次战胜任何一个队伍都能够得到一个カテキン（2 回目就没有了），为了这个珍贵的强化道具，各位努力吧。

新迷宫攻略

以下几个迷宫为非剧情迷宫，只需要在胖可丁那里购买相应的朋友区就可以开启。

さばく ちたい（沙漠地带）

购买さばくエリア后出现。这是个沙漠中的迷宫，出没的PM几乎全是地系的，沙暴天气是这里常见的现象，而且不少PM都会起沙暴，如果对它没有抵抗能力的话……本迷宫中随机出现钥匙，不过几率不怎么高。在这个迷宫里没有陷阱。



攻略要点：地系 PM 害怕的是水系和草系，因此带上这两个系的PM会比较轻松点，不过这两个系的PM 中对沙暴天气有抵抗能力的就不多了。此迷宫中让人比较头疼的是地系PM经常用下降命中率的招数，而且还有PM拥有沙隐这种提升回避率的特性，战斗起来比较辛苦，还好这个迷宫只有20F，要突破起来并不难。在迷宫的后期出现有鬼蝉，如果不用克制招数对付它的话，就只能用伤1HP的普通攻击，需要做出多次攻击，烦就一个字；而另外一种难缠的PM是木乃伊，它使用的鬼系招数也不好惹。我们的口号是："严重打击闹鬼的行为！"

能捕捉的PM：大鄂蚊、磁鼻、穿山鼠、天平土偶、飞蝎

南之洞穴（みなみのほらあな）

购买了みなみのそうげんエリア的两个朋友区后出现，这是个总共50F的迷宫。和沙漠地带迷宫同样，这里的地形也是沙漠，出没的PM也是以地系为主。在这里还有幼甲兽和蛹甲兽出没着，玩过金／银或者火红／叶绿的玩家应该对巨大甲兽那强悍的实力记忆深刻吧？那么就不用犹豫了，一个字：抓！另外，49F的进化道具金属外套是这里的特产。

攻略要点：总体上和上一个迷宫没有多少区别，只是因为迷宫深了点以及有陷阱的存在，所以需要的补品也得多点。在这个迷宫的后期出现着沙漠龙、铁甲暴龙和轮皮象等实力比较强的PM，需要注意的是他们的强劲的攻击力，合力秒杀它们吧，不然容易受到大伤害。

能捕捉的PM：橡实果、地鼠、小拳石、可拉可拉、短脚象、天平土偶、沙漠蜻蜓、天蝎、幼甲兽、隆隆岩、铁甲犀牛、蛹甲兽、大岩蛇、隆隆岩

太阳之洞窟（たいようのどうくつ）

这个迷宫是以超能系为主的迷宫。总共20F，第一次去的时候在20F中有秘传机器"冲浪"（道具被水环绕着，以后再去的时候是通信线），而 10F 和 15F 都有需要用钥匙开门的

部屋，(本迷宫中也可以拣到钥匙，几率不低，一般通过一次都能够得到一把以上)第一次去的时候10F是攀登瀑布，以后都和15F一样是通信线（秘传机器一旦遗失，可以再来这里取，在地底遗迹得到的秘传机器也是一样）。除此之外，本迷宫里



还有珍贵的进化道具月之石和太阳石，几率比较低，仔细搜索吧。

攻略要点：超能系的天敌是恶系，用恶系PM来打这个迷宫显然会简单许多。如果不用的话，就得有对付N个超能属性招数的觉悟。比较需要注意的是素利普和素利拍的毒瓦斯以及提升攻击力的招数，提升攻击的招数两种愈加PM也会。还有比较有趣的是几个会瞬间移动的PM，要抓起来还真是比较麻烦的。除此以外，超能系PM能拿出手的东西就没有多少了。

能捕捉的PM：凯西、素利普、天然雀、双面鹿、跳跳猪、小忍兽、铁哑蟹、愈加小子、吸盘魔偶、月亮石、悬浮蟹、戈莉娅、风铃、勇吉拉

暗夜遗迹（あんやいせき）

通关后自动出现。这个迷宫就是……鬼啊！这里除了鬼还是鬼，鬼，神出"鬼"没，往往在不知不觉中，有一只鬼就飘到了身旁……



攻略要点：由于全是鬼，因此战斗起来对于以标准系和格斗系招数为主的PM比较不利。不少鬼能够穿墙行动，要是它在墙壁里袭击的话，我方的非鬼系PM就不能够做出还击，只能挨打或者逃跑，而这种情况却经常发生，所以很让人郁闷……鬼们最擅长的就是各种极端手段，比如"恨"可以使最后使用的招数PP点为0，"诅咒"让双方损失大量HP，还有"黑夜魔影"这种攻击复数的伤害值为等级数值的招数，混乱这种异常状态更是不少鬼的拿手好戏，除了烦以外，还很容易挂掉。虽然这个迷宫只有区区20F，但是其难度比想象中的要高。多准备点恢复道具吧以备不时之需吧。

能捕捉的PM：鬼斯、鬼精灵、梦妖、鬼斯通、夜骷髅

大海（おおきなうみ）

出现方法：得到了秘传机器"潜水"

这是个需要潜水才能去的迷宫。总共30F，就如迷宫名称形容的那样，这里是大海，生命的摇篮，水系PM的天下。这里有着形形色色的水生生物，甚至连古代的化石PM都有，真是不可思议……这里能够拣到比较稀有的特技机器（如精神干扰等等），仔细探索下吧。在这个迷宫的15，出产着进化之鳞和进化之牙这两种稀有的进化道具，每次随机出现一块，看来至少要来两趟了。

攻略要点：这是个和海皇牙所在的迷宫"荒凉海域"类似的迷宫，当然，野生PM的出现几率以及道具的出现率要好得多了。野生PM方面，刺河豚是个很特殊的PM，它能够制造针床陷阱，攻击力不低的它还有着多次攻击的招数，不过相比起同样有着多次攻击招数的太阳珊瑚来，它还明显不够班。在这个不太起眼的迷宫里，居然有传说中的龙系PM快龙出没着！可惜的是不能抓……除了这员大将以外，会束缚特技的呆河马、攻击力高的镰刀盔等实力派PM也是不好惹的，尽量对它们采取围攻的战术，不然危险性很大。

能捕捉的PM：刺河豚、海鸥、玛瑙水母、化石盔、太阳珊瑚、呆呆兽、墨海马、太古羽虫、大钳蟹、海星星、毒刺水母、海刺龙、巨翅飞鱼（30F）

（たきつぼのいけ）泷壶之池

出现方法：通关后即出现。但是只有在队员学会了"攀瀑"这个技能时，才可以挑战这个19F的迷宫。这里是一个大池塘，生活着淡水PM，其中有着三大水系主角PM的身影，而且都是初期形态哦！除了它们之外，迷宫深处还有在正统作品中非常珍惜的PM笨笨鱼，它是可以进化成美丽龙的哦！不过它也和正统作品中一样，出现几率真是让人着急啊！

攻略要点：水系PM的老巢当然用草系来闯会比较轻松了。这个迷宫主要还是抓PM的，毕竟有着贵为三大水系主角的PM啊！前期的野生PM能力不高，没有什么难点，后期面对的PM都是进化形态的比如催眠老手蚊香蛙（LV高达50！）以及地震制造者地豚、以及沼跃鱼等等，它们的攻防能力都有了一定程度的提高。相信不少玩过正统作品的玩家都希望着能够抓住笨笨鱼吧，请耐心地等待吧，虽然它的出现几率很低，幸好它的加入几率还是让人满意的。

能捕捉的PM：蚊香蝌蚪、角金鱼、水跃鱼、荷叶蛙、泥鳅、乌波兽、小锯鳄、雨蛛、小呆虾、杰尼龟、蚊香蛙、沼跃鱼、荷叶怪、笨笨鱼

安侬遗迹（アンノーンのいせき）

出现方法：购买了いせきエリア的两个安侬相关的朋友区后出现。

看到这个名字，想必各位读者都知道它是什么样的了！对，这个10F的神奇的遗迹里出没着的正是安侬，它们的等级都为20，由于种类多，出现得没有规律，要把它们全部捉住还真是需要费一番周折呢。

攻略要点： 安侬在本作保持着一贯的作风，招数只有觉醒力量一种，能力也弱。因此造就了这个迷宫的简单——RP不至于太差到经常碰上克制我方PM的觉醒力的话。

能捕捉的PM： 26种英文字母形状的安侬以及问号形状和感叹号形状的安侬，总共是28种。

最深之海（さいはてうみ）



这个迷宫……不就是大海迷宫的翻版吗？一样的30F，一样需要潜水才能去。除了出现的PM不同以外，实在是没有多少区别。不过在15F却没有进化道具……

攻略要点： 和大海迷宫基本上没有区别，多准备食物。前期的几种PM会混乱的招数，中期则出现几个会冰系招数的PM，草系PM会比较吃力点。后期要注意的是臭泥和利牙鱼的降低防御的招数，要是被连续降低，那么后果很可能是横尸当场。

能捕捉的PM： 大钳蟹、菊石兽、大舌贝、呆呆兽、小海狮、球海獭、臭泥、利牙鱼、海豹、皮皮鲸

以下为通关后剧情迷宫攻略

通关后，迷宫列表中就增加了需要潜水才能去的迷宫，那么秘传机器“潜水”在哪里呢？从广场的荷叶怪口中得知，地豚那里有这个秘传机器。地豚将机器送给主角后，荒凉海域和太阳洞窟这两个新迷宫开启。

荒凉海域（あらしかいいき）

就和迷宫的名字一样，这里是名副其实的一片荒凉，不仅是出现的PM还是道具，都比较少。而这个迷宫总共有40F，路途可谓遥远……多准备点食物吧。同学们，请问你们会带什么PM来这个全部是水系PM的迷宫呢？

攻略要点： 通关后的迷宫都开始出现陷阱了，陷阱是不可思议迷宫的一大特色，现在，它们又要对我们的这些可爱的PM进行一番迫害了。本作的陷阱有点特殊，虽然在非队长以外的我方PM走在没有显形的陷阱上时不会有事情，但是一旦陷阱被踩到现形，我方的任意PM踩上去都会发动，而且对飞行系以及浮游特性的PM一样有效（什么设定嘛……它们明明不会踩到陷阱的说）。所以陷阱一旦显形，很有可能我方PM就会无所畏惧地、接二连三地踏上去……防止这一种情况的出现是本作的重点内容。增加了新陷阱的同时也去掉了原先那种绿色箭头陷阱，这样一来受到野生PM的能力下降类招数的攻击后只有到下一层才能恢复，要是被连续降低几次，战斗就会困难了，因此尽量不要让对手使用出来，活用远程攻击的招数和道具是关键。至于迷宫本身，除了开始部分出现的PM会混乱的招数以外，没什么特点了。毕竟这迷宫是保留等级进去的，难度完全由自己控制（看看图就知道了，笔者把两个等级超过45的PM带进去，多么轻松－ －+）。如果等级不高的话（一般情况下……），还是实施群殴战术吧，合作才是王道。

能捕捉的PM： 海鸥、大舌贝、玛瑙水母、菊石兽、小海狮、太古羽虫、呆呆兽、球海獭、臭泥、海刺龙、毒刺水母、海豹、利牙鱼。

在迷宫最深处等待着的是海皇牙，它也复活了……它的实力不需要多说了，几个PM一起用数个连接起来的强力技能争取一个回合秒杀掉它，不然被秒杀的可就是我方PM了。以后再和海皇牙战斗，就是一场收服战了！

注：本迷宫以及以后的大多迷宫中野生PM的等级大多在25到35，因此以后不再重复说明。各位依照这点来权衡下选择队伍吧。

海皇牙事件告一段落了。此后，我们也拿到了新的秘传机器“冲浪”（详见太阳洞窟迷宫攻略部分）。在广场溜达时，发现了一只走路摇摇晃晃的圈圈熊（也许叫它头晕熊更合适点，汗）。把不舒服的它搬进救助队大本营休息后，这只熊送了根透明的羽毛作为答谢。据说大峡谷迷宫深处的天然鸟知道这根羽毛的含义，通过迷宫后和它对话，新的迷宫开启，这根羽毛的究竟意味着什么呢？答案就由我们亲手揭开。



火之大地（ほのおの だいち）

让一个PM学了冲浪后才能够来这个总共30F的迷宫（下面三个迷宫也需要这条件，故不再累述），这个迷宫是坐落在火山附近的，常年熔岩环绕，日光强烈。在这个迷宫中少量出产着增加能力的药哦，仔细搜索，一定有所收获的。另外，在这里还能够拣到特技机器火焰放射，在29F能够拣到火之石，别错过了。其实最让人兴奋的，莫过于可以捕捉三大火系主角PM以及主角之一进化形态的豪力，当然它们也是有一定的实力的。

攻略要点：由于以下几个迷宫会强制记录，所以都要谨慎。在这个迷宫里，除了绝大部分火系的PM以外，还有另外一大特点，炸弹陷阱特别多……真是火暴啊，还有火暴的威力熊，它的乱抓可不是好玩的。相信火来水淹的道理各位都知道吧，多带点恢复PP的药，战斗多用用水系招数就比较轻松了。这个迷宫中的PM大多会使用异常状态的招数，混乱、毒、烧伤等等，还有火系PM常用的降低命中率的招数"烟雾"也是让人头疼的。时不时出现的烈日天气也会加强火系PM招数的威力……

能捕捉的PM：六尾、熔岩蜗蝓、沙漠骆驼、小火龙、布比火龙、火炭龟、百变怪、烈焰鼠、豪力、斗力鸡、火恐龙。



在深处的是炎帝，使用水系队长的远距离攻击招数（泡末、泡末光线等）能够轻松收拾它，当然，技能连接起来同时发动就更轻松了。打败它之后炎帝把透明的羽毛烧成真红的羽毛，接着，指示我们向下一个迷宫，雷之大地继续寻找着答案。

以后有时间的话就来这里吧收服它吧。

雷之大地（イナズマの だいち）

和火之大地迷宫类似，有可能拣到加能力的药，炸弹陷阱也有好多，更有着沙暴、日烈、下雨等多种多样的天气，同样地，特技机器10万伏特（还有电击波）是这里的特产，在29F有着进化所需的雷电石。同样让人兴奋的是这里有皮卡丘可抓哦。

攻略要点：电系PM几乎个个都会电磁波，经常麻痹起来真是让人头疼，单挑绝对难以占到便宜。电绵羊和电气羊会使用让我方钝足的招数，配合上麻痹……血掉的可是非常惊人的。而正电兔的招数"帮手"会使它身边的PM的战斗能力大幅度上升，同时它还会使我方的攻击力大幅度下降，属于重点打击对象。还有不得不注意的顽皮蛋……头号炸弹啊。

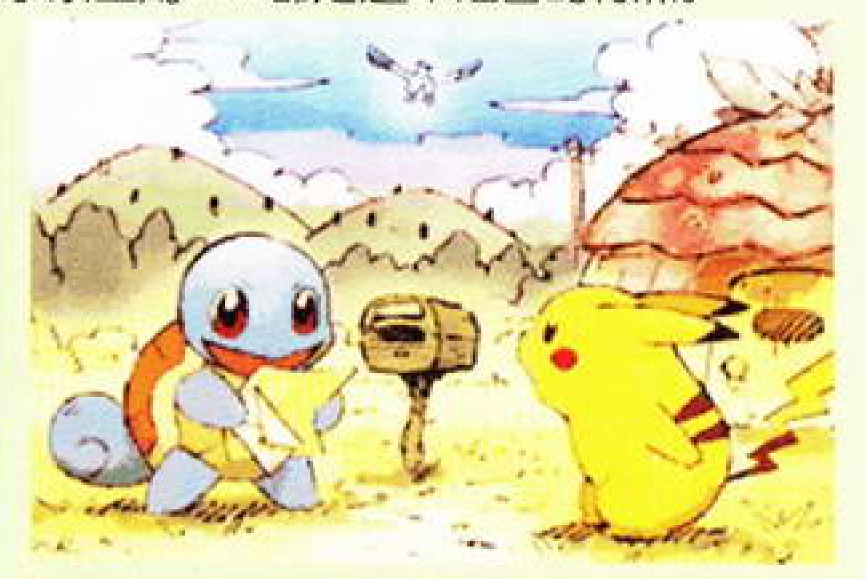
能捕捉的PM：小磁怪、电绵羊、落雷兽、皮卡丘、正电兔、电气羊、电力兽、草雷龙



不用说，雷之大地深处的当然是雷皇了，和对付炎帝差不多……打败它之后它把真红的羽毛电成夕阳的羽毛，接着，就该向三圣兽的最后一个迷宫，北风之大地出发了！要是能有时间来收服它增强战力就更好了。

北风之大地（きたかぜの だいち）

北风那个吹，雪花那个飘啊~这里是适应寒冷天气的PM的聚集地，大部分是水系。天空时常下着雨。常年寒冷的大地里自然是少不了特技机器冷冻光束了。29F的水之石和两大水系主角PM都是这个迷宫的特点。



攻略要点：由于这个迷宫的PM属性不像前两个一般地单一，所以没有多少针对性，因此难度比起上两个迷宫来说稍微难点。蚊香蝌蚪和蚊香蛙的催眠是比较让人头疼的，萤火虫的混乱也不太好受。除此之外还算比较好对付，但还需要注意会使用剑舞的铁螯龙虾，舞动几次后的杀伤力很可怕……

能捕捉的PM：蚊香蝌蚪、萤火虫、蚊香蛙、圣诞鸟、卡咪龟、蛮力鳄



30F是三圣兽的最后一个——水君！会使用求雨、泡沫光线、极光光束等招数，先把它吸引到身边后再对付吧。笔者个人感觉水君要强于其他两大圣兽，有时间有精力的话就不要放过了。

打败水君之后它把夕阳的羽毛冰冻成七彩的羽毛。

终于，三大圣兽的力量都汇聚在了这根羽毛上，它，就是力量被认可的证明。有了它，还等什么呢？当然是去找三圣兽的统领凤凰咯！

繁花灵峰（はなかなるれいほう）

本迷宫可以说是综合了上述三个迷宫的特点的迷宫，天气多变，下雪、下雨、沙暴、日烈样样俱全。迷宫中道具比较稀少，幸好有商店作为补充，还是说道具都被这家伙给拣走了？（笑）



攻略要点：前期没什么值得注意的，相信能顺利接受前三个迷宫洗礼的玩家都能顺利地过关。本迷宫的难点在于中后期出现的派拉斯特，它虽然能力不强，且弱点多多，关键在于它的招牌招数——蘑菇孢子，这个招数非常可怕，作用对象是整个部屋的敌人，命中率是100%，一旦发动，就都乖乖地睡上几个回合吧，再加上几乎整层中有大半野生PM是派拉斯特……如果没有把握在它发动蘑菇孢子前干掉它的话，还是乖乖地退回窄道内对付吧。

能捕捉的PM：雪侏儒、月亮石、太阳石、隆隆岩、沼跃鱼、过动猿、天气娃娃、蛮力鳄

40F是凤凰，凤凰的实力比火焰鸟要高上几个级别，但是此时的我方已经今非昔比了，对它喷得几下水就会让它受不了了。





※「わが なは ホウオウ！
にじを そうに かけるもの！

实力强大的凤凰是理所当然地要成为我们的救助队中的一个强力同伴了，下次再来的时候，就是收服它的日子！收服凤凰后新的迷宫二次洞窟开启，这是个99F的迷宫，由于时间的关系，将这个迷宫的攻略推迟到下辑，不便之处还请各位读者见谅。

取得秘传机器冲浪后，某次救助回来时，发现一只蓝色的PM从基地前飞过，那个不正是传说中的水之都守护神之一的拉迪奥斯么？看它那么急忙的样子，是要去干吗呢？和镇子里的居民谈话时也觉得里面有蹊跷，那么就到拉迪奥斯飞往的方向，北之山脉去探个究竟吧！

北之山脉（きたのさんみゃく）

北方的山脉，出没着常年生活在山中的鸟虫，因为在北方的缘故，这里时不时会下雪，以及异常的沙暴天气……

攻略要点：相比起前几个迷宫来说，这里可就是天堂了啊！由于有着久违的绿色箭头陷阱，所以要轻松了。天堂归天堂，还是有颇具实力的PM出没着的，首当其冲的是忍者蝉，这个小家伙会使用剑舞，把它那不低的攻击力再提升几个档次……还好这种家伙并不常出现。这个迷宫里能捕捉的PM种类很少，相信没有多少人乐意反复来这个没有什么特色的地方的吧？攻略时建议最好不要带格斗系和虫系的PM，因为这里飞行系PM比较多，会让它们吃不了兜着走的。



能捕捉的PM：咕咕、绿蜘蛛、天然雀、剑牙蛇



25F的是拉迪奥斯，显然它是对突然到来的一行产生了误会，一场战斗无法避免了。连凤凰都能够打败的队伍会害怕实力不如凤凰的它吗？打败拉迪奥斯后把受伤的它运送回镇子。原来它那么匆忙是急着去寻找失踪的妹妹了，它的妹妹拉迪亚斯在哪里呢？

奈落之谷（ならくのたに）

在北之山脉附近的这个迷宫和北之山脉类似的，也是25F，但是难度却上了一层楼。这里也经常下雨。

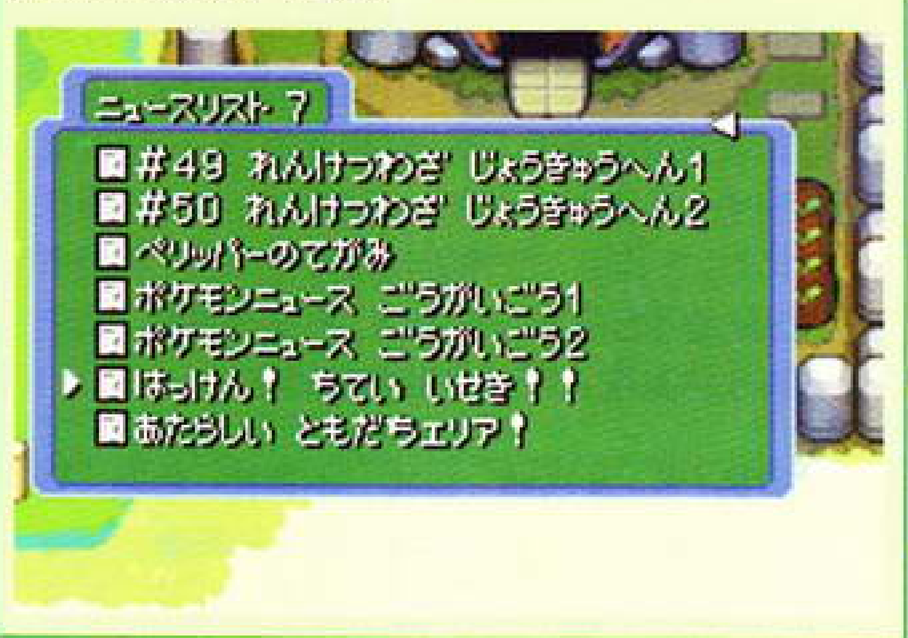


攻略要点：在全部都是飞行系的这个迷宫里，电系PM理所当然地成为了闯关的首选。对付这些鸟儿们，不要手软，统统电焦了吧。除了那到处都是的烦人的叫声（降低攻击力）以外都不算难，难点在于后期. 后期几层只会出现一种PM——化石翼龙，个个都会使用高速移动这种倍速行动的招数，而且使用之频繁让人乍舌。（或者是因为笔者的RP不好？笑）二倍速行动的有实力的敌人之不好对付相信各位都能够想象到。因此在那几层尽量见到楼梯就下吧，不要过多纠缠，不然肯定损失惨重。

能捕捉的PM：大葱鸭、芭瓢虫、弹跳草、烈雀、嘟嘟、云雀、洋蜻蜓、蹦蹦花、飞天螳螂、化石翼龙

拉迪亚斯果然在这个迷宫的最深处！把它带回镇子和她老哥见面。两兄妹感激地成为了救助队的新力量。

取得了秘传机器冲浪后，一天，负责送信的大嘴鸥送来了一份爆炸性的新闻，发现了新的地底遗迹！镇子里的居民们也对这个遗迹充满着兴趣，特别是木天狗，可以看出它那兴奋的样子（和它对话）。看来这个遗迹非同寻常，还等什么呢？出发！



地底遗迹（ちてい いせき）

这又是一个强制存档的迷宫。由于是在地底，所以不受天气的影响。在这个迷宫里可以拣到オボンのみ，而且几率并不低，在给HP全满状态的PM吃了之后，其最大HP提升2点，如果有耐心的话，绝对可以强化出一个血牛的PM出来。另外，这个迷宫是个比较高级的迷宫，所以能得到不少比较有价值的特技机器（比如地震等等，不过地震在本作中并不好用，除非单兵作战或者队友全都是免疫地系攻击）以及其他的道具。本迷宫中也有钥匙，但是几率低下，不足以应付那数量众多的门，还是自己带上一些比较好。



攻略要点：本迷宫是第一个99F的迷宫。由于可以保留等级进去，再加上前期的野生PM等级都比较低，所以前期不会有多少难度，只要注意数量众多的陷阱就没有多少问题了。在36F以后开始有点难度了，野生PM的能力进一步提高（超过了LV30），而且两种超能系的敌人还会使用冥想提高特攻。这还算好点，到了后期，麻烦事情来了，野生PM全部变成了高攻高防御高HP这三围都高的种类，而且还会用降低能力的招数，就算能力强悍的PM，一旦被连续降两次以上，挨个

攻击招数……不死也是半条命，在这个迷宫中刚加入的伙伴很容易被秒杀。反正好道具集中在前期，到了中后期就赶紧找楼梯下了吧，别逞强。到了后期，真正的难关到了，会穿墙发动袭击的几种鬼以及豪力和隆隆岩可怕的攻击能力和耐久……特别是隆隆岩，它可是有着大范围攻击招数的。完全可以把我方能力不高的同伴摧残至重伤，要是刚好是被克制的属性（毒、岩或者钢）……很可能就要浪费一个复活种子了。还好它的不是远程攻击的招数，将其引入包围圈群殴才是王道，不要单挑。如果觉得它不难对付的话，那么恭喜你，这个迷宫对于你来说没有任何难度可言了。

能捕捉的PM：大嘴蝠、狃拉、小忍兽、咕咕、音波怪、腕力、3D龙、鬼斯、凯西、素利普、溶食兽、小哥特拉、幕下力士、小拳石、穿山鼠、百变怪、愈加小子、勇吉拉、电力兽、吸盘魔偶、蛹甲兽、铁甲犀牛、木天狗、钢嘴娃娃、陆隆石、豪力、鬼斯通、隆隆岩

其他：作为本作的第一个99F的迷宫，地底遗迹不会让人失望的。本迷宫中有着四大神兽，也就是四个BOSS，它们为难度不高的本迷宫增添了点难度：15F的是岩神柱，打倒它之后得到ロックパーツ（石头零件），对付石头当然是水草格斗钢统统上！25F是冰神柱，打倒它之后得到アイスパーツ（冰零件），35F是钢神柱，打倒之后得到スチルパーツ（钢零件）。三个柱子共同的特点是都爱玩大爆炸……被炸一下可是不好受的。在柱子和我方队长之间的那一格封印技能的机关，打败了柱子之后会变成传送地带，可以继续往下走。当三个零件都集齐时，オルゴール（八音盒）合成（可以无限得到）。只要带着它（装备或者是放在道具栏里都可以）到这个地底遗迹迷宫的36F以后，就有一定的几率遇见传说中最为神秘的PM梦幻！到底这一定的几率是多少呢？以笔者那还算不太糟糕的RP来看，似乎这个数字不超过千分之一……甚至更低……多来这里转转吧，为了这个神龙既不见首也不见尾的传说中的怨念PM。（在任何一款正统作品中是无法用正常方法收到的）而三神柱也是可以收服的，几率依然低下，神兽嘛，不装备增加捕获率的“朋友缎带”怕是需要等到RP大爆发了。





特殊部屋：本迷宫中共有四个特殊部屋，分别在45F、60F、70F和80F。45F需要用钥匙来打开，里面是秘传机器“碎岩”，学了此招数的PM能够将迷宫中的墙壁破坏，PP点居然是99……汗一个。60F的可以说不算是特殊部屋吧，用碎岩特技将墙壁破坏即可轻松地得到，里面是秘传机器“怪力”，没什么特点的攻击招数，如果没有破岩的PM的话，可以用鬼系PM的穿墙能力或者是装备了通过围巾的PM进去取（需要用钥匙开门的特殊部屋不可用这种方法节约钥匙）。70F的是秘传机器“闪光”，作用是降低正面敌PM的命中率，实用性不大……80F的是秘传机器“居合斩”，能对周围的敌PM进行攻击，还算不错的招数。开了门后需要过水再使用碎岩或者穿墙才能够得到它。



突破了这个迷宫后，两个新的迷宫“幸运之塔”和“清净森林”开启了。“幸运之塔”是个99F的迷宫，进去时强制存档不说，而且进去的PM等级都降低到1，还好可以带道具进去。而另外一个迷宫“清净森林”则是一个传统的高级者向迷宫，只能一只PM进去挑战，而且进去时不能带道具，带进去的钱也会掉个精光，雪上加霜的是，在该迷宫里任何PM都不能捕捉……难度不是一般的高啊，这个迷宫可以说是普通玩家的噩梦，却会让迷宫狂人兴奋不已。由于截稿时间紧促，这两个迷宫的攻略，还有不少新迷宫的攻略都只能留到下一辑了，不便之处还请各位读者见谅。



心得研究篇
——如何培养一只骁勇善战的高智商PM

除了基本的提升攻防值和HP最大值之外，本作还有培养AI的设定，采用两种设置方式控制PM在战斗时的AI，一种是行动方式，另一种是智能方式。AI高了，当然就不会像木头一样傻站在那里让人打，而是懂得回避，懂得向敌人的弱点进攻，当然这些都是作为迷宫冒险者兼精灵训练师的你来下命令的。

1.行动AI设置

首先我们看看队伍菜单里的さくせんをきめる选项，这就是用于控制PM行动方式的AI设置，只能设置为其中一种，最初只有3种，主角达到一定LV后会逐渐增加。(具体见表一)

2.智能AI设置

队伍菜单里的かしこさをみる选项，相当于调整PM技能攻击和智能方式的AI设置，可以复数选择，前面带星则表示发挥效果，不过一些相近的或有冲突的就只能选其中一种。茱萸这种道具主角和搭档吃了都可增加智力值(搭档的话就要投掷)，同伴的话，除了可以到朋友区给它之外，也可以让它成为队长来直接吃。根据所给茱萸的不同，PM系别的不同，提升的能力值也有非常大的区别。最快的方法当然是根据PM的系别给予对应的茱萸。

PM吃了茱萸的反应	智力值
すこしだけまんぞくしたようだ	提升2
このグミはきらいではないようだ	提升3
このグミはこうぶつのようだ	提升5～7
このグミはだいこうぶつのようだ	提升9～11

拥有两种属性的PM，使用对应系别的茱萸，智力值最高可达到9～11这个数值。如果是单属性的PM，最多只能提升7。例如妙娃种子属于毒和草属性，给わかくさグミ是9，ももいろグミ则是11。每个PM捕捉回来时，都是严重弱智的，智力值都只有1，智力的上限为999。那么，升到999有什么好东西出现呢？看了下表二，相信你肯定会热血沸腾，开始满世界找茱萸。

PM作战指令一览表（表一）

作战指令	效果
いっしょにいこう	跟随主角，有敌人进入攻击范围则停住进行攻击
まよわずすすめ	平时跟随主角，发现敌人时勇往直前
せんせいされない	跟随主角，灵活移动，后发制人
ここからにげて	(LV10) 回避视野内的敌人，不攻击，不使用道具
そのばでたいき	(LV15) 原地待机，敌人进入攻击范围后进行攻击
はなれてていさつ	(LV20) 与敌人保持一定距离而移动，不攻击
じっとがまん	(LV40) HP较少时不再移动
ムリはきんもつ	(LV50) 把敌人HP打到尽量低时就远离敌人
むこうはまかせた	(LV60) 按自己意志战斗，脱离主角

PM智力效果一览表（表二）

星数	智力值	领悟的智能	效果
1	1	どうぐキャッチ	自动拾起远射道具带在身上
1	1	コースかくにん	投掷道具或使用技能攻击时，如果有墙壁或其他PM阻挡，则取消行动
1	1	いどうゆうせん	移动优先，多使用技能攻击，少使用道具
1	1	どうぐマスター	能灵活使用或投掷所持的道具
1	1	わざだけつかう	攻击时只使用技能
1	2	PPかくにん	连结技的PP接近0时不再使用技能
2	10	てがたくこうげき	与复数敌人战斗时，优先攻击HP较低的敌人
2	25	じょうたいかくにん	不使用对自身有状态影响的技能
2	40	うらぎらない	进入混乱状态或慌张状态时，即使攻击到己方PM也不会让其受伤
3	70	かいふくたいしつ	进入异常状态时能加快回复正常的速度
4	100	すばやくかいひ	能更容易回避对手的攻击
4	105	あいしょうばつぐん	相性克制敌人时，更容易使出会心一击

4	125	あいてえらび	与复数敌人战斗时，优先攻击相性被克制的敌人
4	140	わなふまず	自动绕开已看见的陷阱
5	160	ふみんふきゅう	陷阱与 PM 技能的睡眠效果无效
6	200	だいたんふてき	与复数敌人战斗时，优先攻击 EXP 较多的敌人
6	250	しょうエネ	满腹度消耗速度减慢
7	300	マグマがきらい	不进入岩浆地带
8	400	すいすいあるく	能够移动到水上、云上、岩浆里
9	500	いっぱつひっちゅう	普通攻击必中
10	600	しりょくじまん	移动时，踩中不可见的陷阱时不受其效果影响
11	800	ハウスよけ	不进入怪物房间
12	990	どこでもいける	能够移动到水上、云上、岩浆里、墙壁中，还能挖掘墙壁前进

资料篇——全道具解说



食物

日文名称	中文名称	效果
リンゴ	苹果	回复 50 点满腹度，满腹状态时提升最大值 5 点
おおきなリンゴ	大苹果	回复 100 点满腹度，满腹状态时提升最大值 10 点
セカイイチ	巨大苹果	提升满腹度最大值 10 点，满腹度全回复
バナナ	香蕉	回复 20 点满腹度
ベトベタフード	变质食物	回复 30 点满腹度，但会进入各种异常状态
イガグリ	刺栗	回复 10 点满腹度

果实

日文名称	中文名称	效果
オレンのみ	小回复果	回复少量 HP
オボンのみ	大回复果	回复较多 HP，HP 全满时最大 HP 提升 2 点
クラボのみ	解麻痹果	解除麻痹状态
チーゴのみ	治烧伤果	治愈烧伤状态
モモンのみ	解毒果	解除毒、剧毒状态
カゴのみ	不眠果	不会进入睡眠状态



种子

日文名称	中文名称	效果
ふらふらのタネ	混乱之种	进入混乱状态
すいみんのタネ	睡眠之种	进入睡眠状态
まどわしのタネ	迷惑之种	进入迷惑状态
いやしのタネ	治愈之种	回复各种异常状态
めぐすりのタネ	明目之种	能看到陷阱和透明的怪物
しゅんそくのタネ	神速之种	移动速度提升 1 个级别
ふっかつのタネ	复活之种	死后复活，之后变成普通种子，HP 全回复，技能 PP 值全回复，行动设置调成“活用道具”才能发挥效果
めつぶしのタネ	失明之种	进入失明状态，看不到地形、怪物和身上所持道具
ただのタネ	普通种子	无特别效果
ワープのタネ	瞬移之种	瞬移到别的房间
ふこうのタネ	不幸之种	LV 降低 1
しあわせのタネ	幸福之种	LV 提升 1
いのちのタネ	命之种	最大 HP 提升 5 点
くうふくのタネ	空腹之种	满腹度最大值减少 10 点。对同伴投掷会让其进入空腹状态
ばくれつのタネ	爆炸之种	能对前方的敌人给予较大伤害
しばられのタネ	捆缚之种	一定时间内无法行动，受到攻击时回复

装备品

（注：持有时效果即可发挥，这个持有指的是在基本状态画面里看到，而非道具栏里的道具，一般要用给予指令。）

日文名称	中文名称	效果
つうかスカーフ	通过之围巾	可移动到墙壁、水上、岩浆上，移动到墙壁里时会加速满腹度的消耗，1 回合减 5 点

かいふくリボン	回复之缎带	加快 HP 的自动回复速度，但同样会加速满腹度的消耗
ねじりハチマキ	拧劲的头巾	攻击力和特攻不会被降低
ピントレンズ	聚焦透镜	敌人使用技能攻击或普通攻击时，己方受到更大伤害的几率提升
ねらわれハチマキ	瞄准之头巾	用普通攻击或技能攻击敌人时，给予更大伤害的几率提升
パワーバンダナ	力量手帕	提升一定的攻击力
モモンスカーフ	防毒围巾	不会进入中毒和剧毒状态
ふみんスコーブ	不眠之围巾	不会进入沉睡、轻度睡眠、噩梦、打瞌睡等状态
ワーブスカーフ	瞬移之围巾	会不定时瞬移到别的房间
きついハラマキ	紧束的围腰带	满腹度不会减少
こっそりスカーフ	忍足之围巾	不会吵醒轻度睡眠中的敌人，对付怪物房间必备
きんのリボン	金缎带	无效果，卖给商店可换取大量金钱
ばっちりメガネ	透视眼镜	能看到陷阱和透明的怪物
はらぺこリボン	空腹之缎带	同伴的场合，进入空腹状态，无法回复满腹度；队长的场合，加速满腹度消耗
わなぬけスカーフ	陷阱无效之围巾	踩中陷阱时不会受到其效果的影响
ばくおんハチマキ	爆音之头巾	很容易吵醒原先轻度睡眠中的怪物
ぼうぎょスカーフ	防御围巾	提升一定的防御力
くっつかずきん	防粘头巾	让道具不会被粘住
かんつうバンダナ	贯通之手帕	能够将道具直线远投，可以贯通墙壁和敌人飞至无限远
しあわせリボン	幸福之缎带	承受攻击时增加经验值
みとおしメガネ	远眺眼镜	可看到道具的位置和怪物的位置
キーのハチマキ	树果头巾	不会进入混乱状态
けいかいメガネ	轻便的眼镜	所持道具不会被偷走或是掉落地面
みかわしスカーフ	替身之围巾	敌人投掷道具时不会命中自己
おはじきリボン	反弹之缎带	能将敌人投掷过来的道具反弹回去
カーブバンダナ	转弯之手帕	投掷道具遇到墙壁时会转弯，贯通状态与投掷石块时无效
あたらずメガネ	不中之眼镜	向敌人投掷道具时不会命中
ノーコンスコーブ	无方向之围巾	投掷道具时不会扔往自己想扔的方向
ロックオンメガネ	锁闭之眼镜	投掷道具时更容易命中敌人
スタミナリボン	耐力缎带	满腹度消耗速度降低，20 回合减 1 点
ただのリボン	普通缎带	无效果
スペシャルリボン	特别缎带	提升一定的特攻
キトサンバンダナ	基多桑之手帕	提升一定的特防
みきりハチマキ	回避之头巾	提升一定的回避力
ゴンベのハラマキ	刚比的围腰带	提升更多的攻击力和特攻，但会加速满腹度消耗
あしらいスカーフ	配合之围巾	承受普通攻击或技能攻击时将其效果和伤害不分敌我转移到邻近的 PM 身上，有不能转移的技能存在，发挥效果后满腹度减少
ノーてんバンダナ	无天之头巾	不受天气的影响
ともだちリボン	朋友缎带	队长持有时，捕获怪物的几率提升，繁花灵峰 30F 入手
うつくしスカーフ	漂亮的围巾	能让特定的 PM 进化，石之洞窟 59F 入手
たいようのリボン	太阳缎带	能让特定的 PM 进化，火龙之丘迷宫 20F 入手
げっこうのリボン	月光缎带	能让特定的 PM 进化，北风之大地迷宫 20F 入手
ゆびわ A	指轮 A	《青之救助队》限定出现，效果不明
ゆびわ B	指轮 B	《青之救助队》限定出现，效果不明
ゆびわ C	指轮 C	《青之救助队》限定出现，效果不明
ゆびわ D	指轮 D	《赤之救助队》限定出现，效果不明
ゆびわ E	指轮 E	《赤之救助队》限定出现，效果不明
ゆびわ F	指轮 F	《赤之救助队》限定出现，效果不明

玉		
日文名称	中文名称	效果
あられだま	雪珠玉	把天气变成下冰雹
ひでりだま	日照玉	把天气变成晴天
あめだま	雨玉	把天气变成下雨
すなのたま	沙玉	把天气变成沙尘暴
ぶんしんだま	分身玉	自身回避力提升 1 个级别
がんせきだま	岩石玉	对前方敌人给予岩石攻击，但会降低自己 1 个级别的移动速度
ワープだま	瞬移之玉	当前房间内的所有敌人瞬移到别的房间
へんげのたま	变化之玉	将前方的敌人变成其他敌人
とうめいのたま	透明之玉	自己一定时间内进入透明状态，不会被敌人发现
いちげきのたま	必杀之玉	能够对前方的敌人一击必杀，但命中率很低
しきべつのたま	识别之玉	能够辨别整层范围内有哪些敌人持有道具
ふっかつのたま	复活之玉	持有时被杀死可以复活，但被爆炸炸死之时无效
ビックリだま	慌张之玉	让前方敌人进入慌张状态，一定回合内向背面攻击
ひれいだま	均衡之玉	给前方的敌人造成伤害，敌人体型越大受到的伤害就越多
よこどりのたま	狂性之玉	自己进入狂性状态，不分敌我剥夺其技能
わなみえのたま	明目玉	能看到当前房间内的陷阱
ぶんどりのたま	强盗之玉	能对前方敌人造成一定伤害并且夺取其身上所持的道具
どんそくだま	钝速之玉	当前房间内所有敌人的移动速度降低 1 个级别
しゅんそくだま	神速之玉	当前房间内己方全体的移动速度提升 1 个级别
ひかりのたま	光之玉	能看清当前层的迷宫形状
しばりだま	捆缚之玉	当前房间内所有敌人一定时间内无法行动，遭到攻击会恢复
しのぎのたま	忍耐之玉	将前方的敌人捆缚并转送到楼梯处
やまごえだま	越山之玉	能攻击前方 2 格远的敌人
ばしょがえだま	场所交换之玉	与同一直线上的敌人交换位置
ふっとびだま	吹飞之玉	将直线上的敌人吹飞并对其造成伤害
あなぬけのたま	脱出之玉	从迷宫内脱出
ものみのたま	物见之玉	能看到当前层所有道具的位置
たんちのたま	探知之玉	能看到当前层所有怪物的位置
ひあがりだま	干枯之玉	当前层的水和岩浆消失
わなこわしだま	陷阱清除之玉	清除当前房间内所有的陷阱
あつまれだま	集合之玉	把附近走散的同伴呼唤过来
かいだんのたま	出口之玉	能看到当前层的楼梯位置
おおべやのたま	大房间之玉	整层迷宫变成大房间
とびつきのたま	飞扑之玉	前方有怪物时飞扑到怪物跟前，没有怪物时直接到达墙壁处
ひきよせのたま	吸引之玉	将当前层的所有道具吸到自己身边，但是有商店存在的话就会把商品也吸过来从而进入偷盗状态
せんたくだま	清洗之玉	把粘住的道具清洗使其可用
ようすみのたま	观望之玉	将前方敌人一定时间内进入观望状态，不作攻击
みがわりだま	替身之玉	将前方敌人变成自己的替身，己方同伴也会进行攻击
バクスイだま	眠香玉	当前房间内所有敌人一定回合内进入睡眠状态，无法行动
ふらふらだま	混乱之玉	当前房间内所有敌人一定回合内进入混乱状态，行动错乱
もろはのたま	诸刃之玉	当前房间内所有敌人 HP 降为 1，但每发挥 1 次作用自己 HP 就减一半
ちんもくだま	沉默之玉	让前方敌人进入无口状态，无法使用技能和道具
はねかえしだま	反弹之玉	能反弹敌人的部分物理攻击并对其造成伤害
うめたてのたま	填海造地之玉	让前方的水或岩浆消失，铺上地板
わなのたま	陷阱之玉	在自己脚下的位置制造陷阱
とりつきだま	附身之玉	队长死亡时让同伴代死，自己无事，队长持有时才能发挥效果
ものがえだま	物化之玉	让前方的敌人变成道具，种类随机决定
なげとばしだま	投飞之玉	把前方的敌人投给远处的其他敌人，并对其造成一定伤害

つうかのたま	通过之玉	能够通过墙壁、水、岩浆、云上等特殊地形
ものなげのたま	物投之玉	能够投掷道具
えんとうだま	远投之玉	能够将道具直线远投，直至碰到敌人或者墙壁为止
かんつうだま	贯通之玉	能够将道具直线远投，可以贯通墙壁和敌人飞至无限远
よびだま	呼唤之玉	把全员 PM 召唤到队长身边

远射道具

日文名称	中文名称	效果
きのえだ	树枝	能对敌人造成少量伤害
てつのトゲ	铁刺	铁刺攻击，伤害普通
ぎんのハリ	银针	银针攻击，伤害较高
きんのキバ	金牙	金牙攻击，伤害较高，通信入手限定
サボネアのハリ	恶人球的针	对敌伤害比银针低，通信入手限定
サニーゴのトゲ	太阳珊瑚的刺	对敌伤害比铁刺低，通信入手限定
ゴローンのいし	隆隆石的石	石块攻击，固定 20 点伤害，远投和贯通无效
いしのつぶて	飞石	飞石攻击，固定 15 点伤害，远投和贯通无效

药水

日文名称	中文名称	效果
ピーピーマックス	PP 回复	全部技能的 PP 值全回复
カテキン	强化剂	提升登录中的技能的威力，不过对部分技能无效
リゾチウム	钙质	特攻＋3
キトサン	锌质	特防＋3
タウリン	蛋白质	攻击力＋3
ブロムヘキシン	铁质	防御力＋3

茱萸

日文名称	中文名称	效果
しろいグミ	白色茱萸	迷宫内是回复 25 点满腹度，到朋友区给同伴可增加其智力，且能力值随机增加 1 点，普通系最适合
あかいグミ	红色茱萸	同上，火系最适合
あおいグミ	蓝色茱萸	同上，水系最适合
わかくさグミ	嫩草色茱萸	同上，草系最适合
きいろグミ	黄色茱萸	同上，电系最适合
とうめいグミ	透明色茱萸	同上，冰系最适合
だいだいグミ	橙色茱萸	同上，格斗最适合
ももいろグミ	粉红色茱萸	同上，毒系最适合
ちゃいろグミ	茶色茱萸	同上，地系最适合
そらいろグミ	天蓝色茱萸	同上，飞行系最适合
きんいろグミ	金色茱萸	同上，超能力系最适合
みどりグミ	绿色茱萸	同上，虫系最适合
はいいろグミ	灰色茱萸	同上，岩石系最适合
むらさきグミ	紫色茱萸	同上，鬼系最适合
こんいろグミ	浑色茱萸	同上，龙系最适合
くろいグミ	黑色茱萸	同上，恶系最适合
ぎんいろグミ	银色茱萸	同上，钢系最适合

其他道具		
日文名称	中文名称	效果
アイスパーツ	冰之零件	打败冰神柱后入手，八音盒组合零件之一
スチルパーツ	钢之零件	打败钢神柱后入手，八音盒组合零件之一
ロックパーツ	岩之零件	打败岩神柱后入手，八音盒组合零件之一
オルゴール	八音盒	捕捉梦幻的必要道具
カギ	钥匙	开启迷宫中某些宝物房间的门
れんけつばこ	连结箱	把技能进行连结组合
きりかえばこ	切换箱	切换救助队的队长
マネネぞう	玛妮妮画像	直接使用相当于连结箱的效果
マニューラぞう	玛纽拉画像	直接使用相当于连结箱的效果

进化道具		
日文名称	中文名称	入手方法
アップグレード	升级	—
おうじゃのしるし	王者之印	—
うたごえのいし	歌声之石	祈愿洞窟迷宫 30F
かみなりのいし	雷之石	雷之大地迷宫 29F
しんかいのウロコ	进化之磷	大海迷宫 15F
しんかいのキバ	进化之牙	大海迷宫 15F
たいようのいし	太阳石	太阳洞窟迷宫内随机出现
つきのいし	月之石	太阳洞窟迷宫内随机出现
ほのおのいし	火之石	火之大地迷宫 29F
みずのいし	水之石	北风之大地迷宫 29F
リーフのいし	叶之石	—
りゅうのウロコ	龙磷	火龙之丘迷宫 29F
メタルコート	金属外套	南之洞穴迷宫 49F
つうしんケーブル	通讯线	太阳洞窟迷宫 2 周目 10F



文 软饼干



G B A	哈利·波特与火焰杯
	◆EA◆RPG◆2005年11月8日◆美版
	◆1～3人◆自带记忆功能◆29.99美元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：10岁以上
	Harry Potter and the Goblet of Fire

按照惯例，在电影即将公映的前夕，《哈利·波特与火焰杯》推出了它的游戏版本，和以前一样自然是全平台制霸。考虑到目前国内玩家掌机拥有的情况，此次我们推出了GBA版《哈利·波特与火焰杯》的攻略，希望能让更多数的玩家体会到本作的乐趣。不过有NDS、PSP的玩家也不用失望，就游戏的流程来说这几个版本几乎都是一样的，所以这篇攻略在你们玩相应版本的游戏时也是有参考价值的。好了，就说这么多，马上跟随我一同和小魔法师们一起开始他们的第四次冒险吧。

剧情

哈利·波特与两位好友一同去观看激动人心的魁地奇世界杯比赛。谁知比赛后，黑魔标记在天空中意外出现——哈利的夙敌，邪恶的伏地魔向魔法界发出了恐怖的信号，他将重新崛起，种种暗藏杀机的神秘事件将哈利一步步推向了伏地魔的魔爪。哈利的名字意外地被火焰杯挑中，出现在百年不遇的巫师三强争霸赛的名单中。哈利即将面对凶恶的匈牙利角尾龙、残暴的人鱼与处处充满危机的巨大迷宫，而准备猎取仇人之血的伏地魔的仆人们，也在暗中监视着哈利的一举一动，为了让伏地魔能够重现江湖，他们必须将哈利从校长邓布利多设下的重重保护中掳走……

游戏操作

按键	作用
方向键	角色的移动
A 键	发射魔法球
B 键	发射魔法光束
L 键	呼唤同伴过来

人物选择

游戏中你可以选择：Harry、Ron、Hermione三人中的任意一人开始游戏，每过一关还可以重新选择，三人的具体属性是有差别的，所以用起来感觉也会有点不一样。







注：ATTACK为攻击力，SPEED为速度，DEFENSE为防御力。

魔法的作用

魔法球：游戏中魔法球主要是用来攻击敌人的，作用比较单纯。在解谜的过程中，它的用处：一是用来推开挡路的小原木，这种机关很少，且多出现在游戏的前期；二是发射它会有反作用力，可作用于水上的漂浮物，带着角色前进，游戏中用到这个能力的地方也很少，大约只有一两处；三是用它击中未开放的花朵，使其开放成为踏脚板。

魔法光束：魔法光束是解谜的主力。它具有如下的效果：举起物体、冰冻物体、修复物体、燃烧物体。这几个效果不需要你进行手动切换，对相应的物体使用就会产生相应的效果。在游戏的过程中一般都是要求你综合运用这些能力来解谜的，基本组合多为：举起物体+冰冻物体、举起物体+修复物体、举起物体+燃烧物体。游戏中的谜题翻来覆去就那几样，简单得很，大家玩一会就会熟悉了。

话梅杂志&3DM-SMV

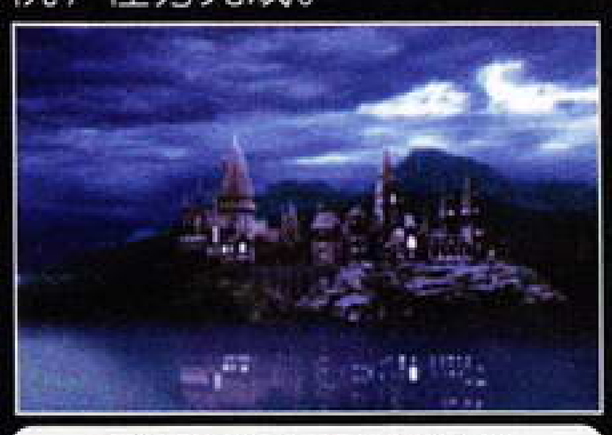
Quidditch World Cup Campsite



作为游戏的第一个关卡，本关你的任务就是逃跑。大量的怪物涌进了魁地奇世界杯比赛的营地，与之硬拼只有死路一条。一开始可以使用咒语Wingardium Leviosa，用它你可以移开一些挡路的小箱子和小石头，如果箱子或石头过大，可以通过按L键呼唤同伴一起使用这个咒语，移开大的



物件。沿路走一会你又可以学会一个新的咒语Alohomora，它可以让你打开锁着的箱子，或弹开一些挡路的东西，如圆木，马车之类的。地图很简单，沿着走就可以，路上的一些小怪物可以用咒语Alohomora消灭，不过对于长得和死亡骑士差不多的Death Eater你是打不过的，见了转身逃跑就可以了。最后顺利的回到魔法学院，任务完成。



Defence Against the Dark Arts

本关是目标是要通过



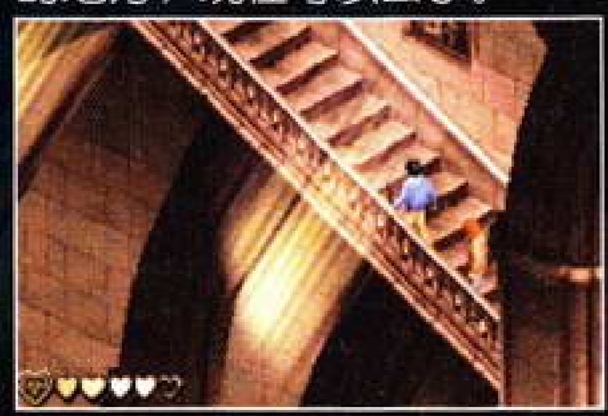
Moody教授的考验。先向上走来到第一个房间，你需要消灭里面的两个拿狼牙棒的小怪物，它们藏在左边的柜子里，此时你是攻击不到它们的，你需要首先要你操纵的人物面向柜子的反方向，这样它们才会走出柜子向你慢慢靠近，等他们走入你的咒语范围后，用咒



语Wingardium Leviosa将它们举起来，扔到旁边的锅里就可以了。从右边的门出房间，向上走来到另一个房间，踩一下房间地板上的圆形石块，右边的门会打开，进去后会遇到一种会用音波攻击的怪物Erkling。干掉它们后上方的栅栏会打开，进去后将灰黄色的



柜子移到靠墙的柜子前，然后爬上去，又发现一个圆形石板。踩下后房间右下方的一道门会打开，穿过去后走下楼梯，进入一个新房间，又是拿狼牙棒的小怪，干掉后向右走。这个房间的机关和第二个房间的机关一样，照样解之，右边的门会打开，新房间里还是搬柜子解机关，不过这个房间里有不少会音波攻击的怪物Erkling，要小心一点。继续前进来到新房间，居然还是搬柜子解机关，汗……干掉烦人的怪物，解开机关后，此时你学会了使用咒语Reparo，它可以修复坏掉的东西，所以之前有些房间被坏掉的盔甲挡住去路的地方，现在可以去了。



往回走穿过之前的大房间，来到有树桩的房间，修复上方门口的盔甲，就可进入新区域了。进入后先用咒语Wingardium Leviosa烧掉门口挡路的木条堆，然后先向上再向右前进，来到一个既有木材堆又有坏盔甲挡路的地方，首先进入坏盔甲挡路的房间，里面有两个箱子，然后再用火烧掉木柴堆继续前进。上楼梯来



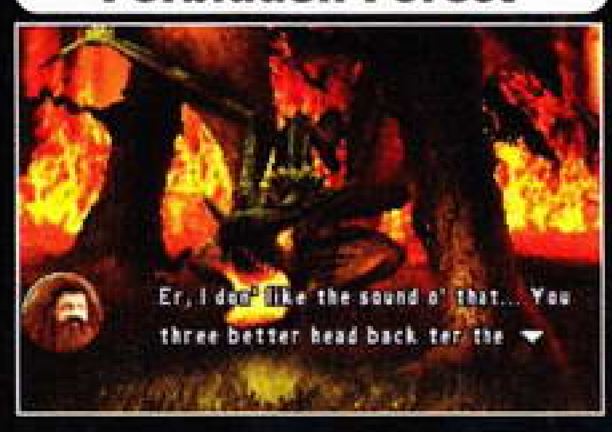
到新房间，这个房间有很多那种拿狼牙棒的小怪物，尽量在靠近锅的地方吸引它们，全部解决掉后，房间左下角的地面上有一个大的圆形石块，需要三个同伴一起站上去才能解开机关，用L键招呼同伴过来吧。然后就是最后一个房间



话梅杂志&3DM-SMV

了，干掉几个小怪后，任务完成。

Forbidden Forest



首先跳下平台，右边有一个大石头，集合三人的力量将它移开。石头下有个方形的石块，踩下打开下方的门。之后就是一直沿路行走了，没有什么分支。机关多为要使用咒语Wingardium Leviosa来解决的，基本形式有两种：一是地上有一个坑，旁边有一个相应形状的东西，将它举起放在坑里就可以了。二是直接将这些东西扔到水里，当作踏板。请大家自行试验。另外水中的花朵是可以站上去的，就相当于道路，那些没有盛开的花朵，可以通过按A键放魔法球击中它，让它盛开。之后来到一棵燃烧着的大树前，将它旁边的水草移过来点燃，烧去前方挡路的植物。



继续前进来到新场景，先干掉下方的小怪，右边高台上挡路的植物消失，爬上去再干掉上边的小怪物，下方左边挡路的植物消失。过去将那里两



个坏掉的柱子修复后，移到上方地面上有方形坑的地方，这样你就可以通过这个场景了。之后又是数个举东西解机关的场景，很简单不多说了。之后来到一个有一条大蜥蜴守护的场景，这个大蜥蜴平时身体会变换红黄两色，当它变黄时你可以用魔法球攻击它，打几次



后大蜥蜴会变成黑色，此时要使用咒语Wingardium Leviosa将它举起来，扔到旁边的小水潭里就可以消灭它了。继续前进几个场景，会有一个需要你一路不断点火的场景，你需要不断点燃沿途的植物，只有这样才能最终点燃最下边挡住门的植物。



之后继续解开机关，一路来到一个到处是火的地方，遇到一个小BOSS——火焰乌龟，它有两种攻击方式，一是打开背后的壳，放出火焰弹，此时用魔法球攻击它的背部就可以对它造成伤害。二是追着你跑，被它碰到的话会伤血。两种攻击方法都很好躲避，稍微移动移动就没问题了。记住





打到一定的时候，就要三人一起通过按B键发出魔法光束来消灭它。之后将它的大壳举到前方的水中，就可以继续前进了。来到一个有三种颜色石板的地方，这需要三个人同时踩上去，听着很麻烦，其实按一下L键就可以了。

接下来的就几乎就是一路狂奔逃跑了，现在按B键放出的魔法光束好像有了水属性，可以快速解决掉大蜥蜴，同时可以灭到路上的火堆。路上会不断有火球落下，要注意多积极移动，狂奔到底后，任务完成。



Frist Task

本关的任务很简单，你只需一路躲避飞龙的攻击，飞行到底就可以了。这是一个横向卷轴飞行类的关卡，用上、下键控制角色的移动，B键是用来躲避障碍物和飞龙攻击的。



飞龙有三种攻击：撕咬、喷火和火焰弹攻击，它们都是直线攻击且范围不大，及时变线就可以了。由于飞行速度不快，障碍物也非常容易躲避，

话梅杂志&3DM-SMV

多用B键就可以了。

Yule Ball

这就是一个类似于跳舞机的小游戏，按照画面下方的提示，在指令到达中间绿宝石处时按下即可。游戏会根据你的表现给出评价，并给与相应的奖励。



Prefects'Bathroom

本关是要追踪在水中漂流的蛋，B键的魔法光束仍然是解除机关的主力。这关会出现一种吸血蚊子，用魔法光束可将它冻住，然后将它们举到冒蒸汽的小管子上就能解开很多挡住去路的蒸汽机关了。同时魔法光束还可以冻结喷出的水柱让它成为你的踏脚板。一路追踪在水中漂流的蛋，不断前



进，路上的大部分机关用上面的教的方法都可以解决。只有一点需要注意，有时水管里喷出的水柱开始并不在你需要的位置，此时可以用魔法光束修复此处喷水的地方，水柱就会出现在你需要的位置了。之后某些场景会多出一种桶装的道具，要对它使用两次魔法光





束，将它变成大冰块再当作踏脚板使用。前进到一个有木板漂浮在水中的场景后，此时需要你先用魔法光束将木板变成一个浮冰平台，然后跳上去朝你想去方向的反方向发射魔法球，就可以推动浮冰去你想去的地方了。继续前进来到有水车的场景，水车机关需要合三人之力，用魔法光束来推动它，并且如果推动它后一段时间不管，它就又会停止转动，



需要注意。推动所有场景内的水车就可以打开关闭的机关门。最后是一些布满通红蒸汽管道的场景，注意不要碰到那些管子，解谜部分还是和前面大同小异，不多说了。拿到蛋后，任务完成。

Care of Magic Creature



本关的任务是捕捉四散逃窜的小怪物们，怪物分为四种：对于像小蛇一般的怪物和大蜥蜴，可将它们用魔法光束举起来，扔到旁边的箱子里就可以了。有时好的箱子的数目不够，需要你使用魔法光束修



复旁边坏掉的箱子才行。需要注意的是大蜥蜴需要先将它打到变成黑色才能举起。对于小爬虫，这需要使用魔法光线采一个它附近树上的果子，将它慢慢地引到箱子里去。最后是一种巨大的火虫，见到它后就需要不断地逃跑来引它追你，最后将它引到大石头阵中关起来就可以了。注意路上如果遇到小草类植物挡路，可直接用魔法光线烧毁。而如果是个大南瓜挡路，则需要引大火虫发射火焰弹，来破坏南瓜。抓住两只大火虫后，任务完成。

Second Task



这是一个水下的关卡，你需要找到被困在水底的同伴。按B键可以加快游泳的速度。本关你主要的任务其实就是躲避，躲避各种机关，敌人的攻击，成功到达同伴处就可以了。本关没有什么解谜要素，安心寻找出路即可。通过本关的要点是慢，不要太心急，这样可以有效地避免无谓的伤血。



话梅杂志&3DM-SMV

Moody's Challenges

本关是一个纯战斗的关卡，你将面对前面关卡里见过的几乎所有敌人。每几个怪物一个房间，打完换房间。怪物的打法和游戏中大多没什么改变。不过有一种，就是第一个房间的小怪物，你需要举起附近的柜子，用柜子将它们砸死。本关听上去好像很难，其实不然，每过几个房间就会有血进行补充，小心一点就可以了。

Third Task



这关的开始只有你操作的一个人，而你所面对的是一个巨大的迷宫。首先向右前进，来到第一个分叉路口，向上走，之后遵循向上向右的原则很快就可以找到第一个场景的出口了。

第二个场景的前半部分很简单，这里没有叉路，沿着走就可以了。再从花朵上跳过一条河后，又开始迷宫部分了。这次出口在下方，所以按向下向右的原则走就可以了，出口



就在不远处。

第三个场景开始出现敌人，这里的地形很简单，最下面的一条路的尽头就是出口，不过路上都有东西阻挡着，需要你向上找到开关解除它，这些开关很好找，不过周围都有一些小怪物不用理会它们，踩完机关就可以走人了。

第四个场景很简单，没有什么叉路，一路走下去就可以了，最后无论你从上边还是下边走，都是可以找到出口的。

第五个场景这里有一个大湖，需要你踩着花朵跳过去。没什么叉路，一直向右就可以了。上岸后，会有三个机关等着你去踩，此时会有火球从天而降，所以动作一定要迅速。



第六个场景还是要解决掉几个机关的问题，在迷宫的上方向右搜索一会，大致就可以找到它们的开关了。之后在找到最下边一条路一直向右走就可以了。

Voldemort



这是最后一战了，BOSS就是大名鼎鼎的伏地魔。不过他的实力真的是弱得可以。打他分为两个阶段：第一阶段他只会发发魔法球，你只要贯彻打一枪换一个地方的原则，就可以轻松搞定他。打到一定程度，就会进入第二个阶段，此时的战斗变成了和玩跳舞机一样的小游戏，按照提示按键就可以了。最后将伏地魔的魔法光线逼回去就可以了。





话梅杂志&3DM-SMV





GBA
模拟人生2

◆EA/Maxis ◆SLG◆2005年11月15日◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆24.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



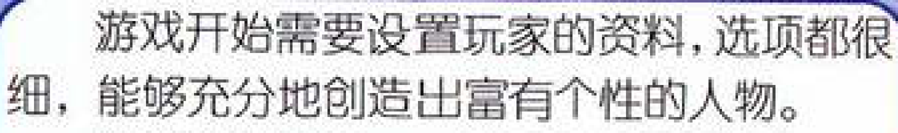
本作为EA著名电脑游戏《模拟人生》在GBA上的第3作（虽然名为《模拟人生2》），之前的两作——《模拟人生 纯属意外》和《模拟人生 上流社会》都一致受到了好评，这也使得本作受到了广大FANS的期盼。本作的表现的确没有让FANS失望——改进了的界面在上手后给人很方便的感觉，类似电脑版的画面使人倍感亲切，游戏系统经典优秀，这些都使得本作能够挤入GBA经典游戏之列。在游戏中玩家将参与一个电视节目的制作，在此过程中需要完成各种任务。而任务的主要内容就是和城市内的人们交谈，包括交朋友和胁迫。用各种话题来提升效果槽，达到自己的目的。

关前准备介绍

每章结束后，会给玩家一个进入下章的准备时间，其界面如下：



左上的Rating中可以查看上章收视率和总收视率；右上的Social Moves中可以用Rating Point（收视率点数）购买到交谈中的新话题；下面一排中，Change Clothes为变换主角发型、发色、着装；Episode Select可以选择章节进行游戏；存档在Save Game中；Plot Twists！中可以购买剧本（关系到某些隐藏章节的出现）、房子以及摩托车。当一切准备妥当后，就选择下一章进入游戏吧！



关于游戏

游戏开始需要设置玩家的资料，选项都很细，能够充分地创造出富有个性的人物。

设置完资料后，一个BOSS打扮的人——Bigbucks坐在办公桌后给玩家交代任务，他让我去做一个偷拍节目。而他却躲于幕后，用小型耳机下达命令——真是个狡猾的家伙。接着，任务开始。

注：过关方法可按START键来查看。交谈时有几个选项，文中将“Friend Conversation”简称“交友”，“Intimidate Conversation”简称“胁迫”。而交谈成功与否取决于你选择的话题，怕失败就多存档吧。



话梅杂志&3DM-SMV

《模拟人生2》全任务流程详解

Episode.1 It All Began

此任务中，Bigbucks要求我上楼并在这个镇上四处走走。上楼的楼梯在房间左下角，出了地下室后，接着走出房间，我遇到了一个叫做Dusty Hogg的邻居，按照Bigbucks的指示，我决定和他成为朋友。OK，友情交谈开始！通过交谈后，我和Dusty Hogg都觉得相见恨晚，友好等级+1。

Dusty Hogg走后，Bigbucks为了能够让我伪装成新搬入的市民，给了我一点钱去购置家具。在位于我家北边街道的典当行里，我花钱买了床等家具。(买了床后可在家休息，恢复能量槽)付了钱后，我的肚子突然疼了起来。不好，快回家！

急急忙忙赶回家却发现厕所被一个外星人占据了。可恨的是，他居然不肯离开。和外星人对话并选择“胁迫”就能对他进行威胁。将外星人吓跑后，正要解决问题的时候我却发现厕所被那个外星人给弄坏了。对马桶使用“Repair”修理马桶。之后再次选择“Use”，坐



上一定时间后就能释放紧张感，完成任务了。

上完厕所后，到地下室去见Bigbucks。交谈后需要进行一个小游戏——King Chug Chug。

游戏说明：不要让King Chug Chug追到。按A可跑开、太快的话按↓可避免可乐溢出、按↑可进行跳跃。游戏完毕后，Bigbucks提到Dusty Hogg叫我去沙龙。

来到位于典当行北边的沙龙里，我见到了Dusty Hogg，原来他召集了朋友想为我举办一个欢迎派对。感动呀！

Episode.2 Buried By the Mob

突然响起了急促的敲门声，一个名为“Jimmy”的男子站在门口不愿离去。而且他还吃硬不吃软，看来得威胁下他了。

和他交谈选择胁迫，成功后，得知他把要送去给Frankie的公事包给弄丢了，然后希望我可以帮他找回。接着他希望我到他之前停留过的典当行和沙龙调查下。

本任务需要找到公事包才能完成，所以我决定先去典当行和沙龙看看。分别在典当行楼上和沙龙里发现了两堆沙子，而且有疑似车头灯的玻璃碎片。真可疑！



接着来到位于家下方的Frankie家，通过拐来拐去的走廊，在最里面见到了Frankie。他得知公事包事件后，要求我先帮助他那忧郁中的女儿——Ara振作起来，才能给我公事包的线索。切，也不知道到底是谁的东西……

在典当行上面的赌场外，我找到了Ara。和她进行“交友”后得知她居然是因为不能进赌场玩玩而感到郁闷。Ara让我去分散守在上面的Giuseppi的注意力，好让她能乘虚而入。

Giuseppi守在上面，始终没有一点分心，看来我得去找点东西来分散他的注意力。我到典当行买了一副板球(Paddleball)，然后再次和Giuseppi交谈，选择“Give Item”将板球送给了他，Giuseppi对此十分感兴趣，高兴地玩了起来。Ara也答应一会回家后，在爸爸面前替我说说话。

进赌场，在赌桌边见到了手气正好的Ara，她一高兴，立马答应回家找她父亲谈谈。再次来到Frankie家，他终于愿意告诉我Jimmy是

话梅杂志&3DM-SMV

在帮他藏东西，那公事包里也只有些照片罢了。

当我正要返家对Jimmy进行询问时，Bigbucks打来电话，告诉主角目前收视率在保持上升，还说马上要插播商业广告——Car Commercial。商业广告播放完毕后，偷拍节目继续。我找到Jimmy，和他交谈后得到一个铲子，而公事包就在某处的沙子中藏着。

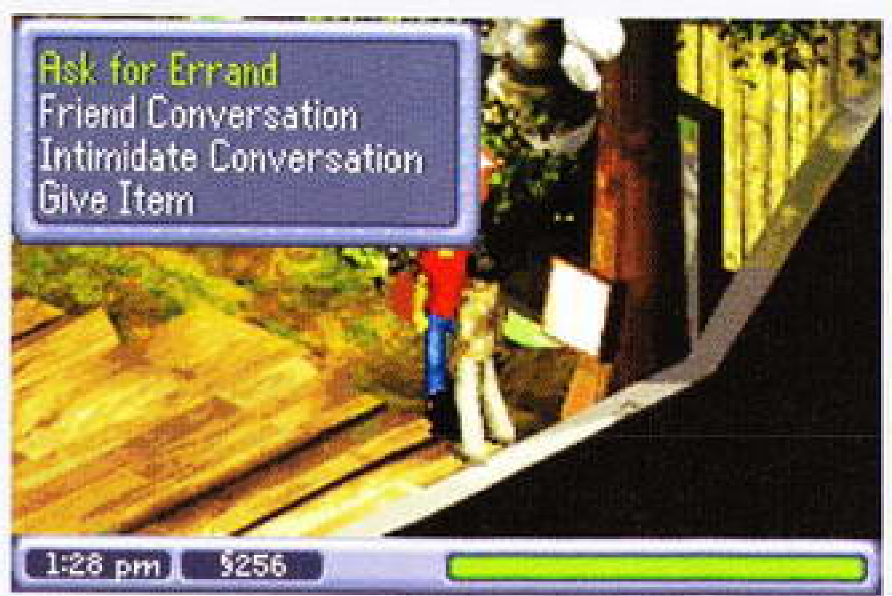
根据之前得到的资料——之前发现的沙堆中有疑似车头灯的玻璃碎片，看来藏公事包的那个沙堆边有废旧汽车。接着，顺着这一线索，我在我家下面的一处沙子了挖到了公事包(按R键切换到铲子后，按A键挖地)。返回我家门口，将公事包交给Jimmy后，得到超级水枪，Episode.2完成。

Hidden want

到发现公事包的地方的上面破船处购买一本Mechanical（机械）技能书，阅读后使得Mechanical技能等级上升。之后到沙龙和Dusty对话，再修复沙龙内右边小房间的门。

Errand mission

到典当行左边的公园里找到Sancho，和他交谈时选择“Ask for Errand”接到Errand任务——将Dam Drain Plug送给核能研究室里的Kayleigh。之后来到位于地图最下方的核能研究室和Kayleigh交谈，并选择“Give Item”将Dam Drain Plug交给Kayleigh。



Episode.3 What Digs Beneath

就在我和Jimmy交谈时，地面突然震动了一下，接着窜出了两只老鼠，Jimmy让我去查出这些老鼠的来源。

根据那些到处乱窜的老鼠的来路顺藤摸瓜，在位于赌场上面版块的盐矿里见到了硕大的鼹鼠领主。他是一个极富野心的家伙，渴望着自由与奢华的生活。而为了实现这个野心，他要求我帮他找以下几种物品：开花的仙人掌的一根刺、大量可分裂钚、一双橡胶靴和一根铁块。鼹鼠领主还威胁说，如果我不照办，以后将会有更大的麻烦。




要取得开花的仙人掌的刺就必需准备工具来防止被仙人掌扎伤。于是我先到典当行购买了一副手套（Heavy Work Gloves)，接着我到卖技能书的破船边戴上手套收集仙人掌刺。

据情报，赌场里的Luthor有关于钚的情报。于是我到赌场里找到Luthor，他听说我需要钚后狮子大开口——要价300。再次与之交谈，选择“Give 300 Simoleons”支付300块后，Luthor说他马上去图书馆查查资料，一有钚的情报就给我发一封彩色的信件。于是，我赶快跑回家查看信箱。果然，信箱里多了份Note(笔记)。来到赌场右边的市政局后面，在台子上面入手环。

赌场果然是个交换情报的好地方——我在这里从Pepper那里得知他的橡胶靴在池塘边遗失了，但是他却忘记池塘在哪里了。接着向上走到盐矿右上方的空地，用铲子挖开空地中间的沙子后入手橡胶靴。

进入空地下面的技术工厂(Optimum's Tech Factory)，和里面的机器人Optimum对话后，它让我分装铁块。分装完毕后，Optimum依然觉得我不够健壮，它建议我找个健壮的男人来帮忙。健壮的男人？我见过最健壮的人就是Jimmy了，于是我决定请他帮忙。于是，我到Frankie家和Jimmy进行“Friend Conversation”后，他同意帮助我。带着Jimmy返回技术工厂，在他的帮助下，我成功得到了铁块。

收集完所有物品后，我正准备返回盐矿。这时，Bigbucks再次要求插播商业广

话梅杂志&3DM-SMV

告。广告后，我进盐矿见到了鼹鼠领主和Penelop，他们都希望我把东西交给自己。就这样，我陷入了两难的处境（选择给谁其实都无所谓，只是最后小游戏里的打击对象不同罢了）。好不容易做出选择后，进入一个打地鼠的小游戏。

Hidden want

调查Frankie家的书柜后，得到Microfiche，将其交给Jimmy即可。

Errand mission

到市政局右边的版面接受Jebediah的委托，再将东西交给核能研究室外的Mamma。

Episode.4 Aliens Arrived




※本章需要在每章后的Plot Twists中购买Weirdness才会出现。

“外星人剧本？好主意。可是请一个真正外星人太贵，我不如花钱请个人来穿上外星人服饰扮成外星人。你怎么还在这里？开镜了！”Bigbucks冲着我咆哮着。

节目开始，Dusty和Tank在主角面前吵了起来，随后主角接到将Artificial Bouquet（花束）送到核能研究室给Kayleigh的任务。

刚走进核能研究室，就听到Dusty在代表Tank约请Kayleigh，可是被她回绝了。我走上去将花束送给了Kayleigh，可是Tank弄巧成拙地送了一束用放射形纸张做成的花。

看到Kayleigh生气的样子，我决定去找Tank问个清楚。来到医院旁边的Tank家，面对大家的指责，Tank也很疑惑。这时，门开了，又一个Tank走了进来。他一看到房间里站着的Tank，撒腿就跑。大家追上去才发现那个是外星人伪装的。看来大家得找出识破外星人伪装的方法了。我正要去水坝调查，Bigbucks再次要求插播商业广告。

广告后，我抵达水坝边。通过偷窥发现水貌似是干扰外星人伪装系统的关键物。嘿嘿，我可是有水枪的哦！

回到街上，用水枪攻击外星人后，他道出了外星人的阴谋——炸弹袭击舞厅！于是，我匆忙赶到盐矿上面的舞厅，殊不知这是个阴谋。我陷入圈套，被困在了盐矿里。和鼹鼠领主交谈后，得到隐藏通道的情报，它还叫我找Bigfoot和Optimum帮忙保护城镇。

挖开盐矿的左下角沙堆后，我通过秘密通道脱离了困境。接着，在沙龙下面通向核能研究室的路口遇到Bigfoot，受他委托去歼灭研究所里的外星人。

任务完成，向Bigfoot交差后。在技术工厂外和Optimum交谈，再次接到灭杀任务。消灭完技术工厂的外星人，再到技术工厂里和Optimum对话，新任务——返回鼹鼠领主处出现。




从秘密通道返回盐矿，现在只剩下水坝还需要守卫了，而鼹鼠领主答应如果我把水坝上的外星人全灭，它就愿意守卫水坝。剿灭完水坝上的外星人后与鼹鼠领主交谈。至此，守卫工作安排妥当，我准备扑向外星人的巢穴了。

干掉UFO右边的外星人能获得一个橘子，将它装进口袋就能变身为外星人。对右上的机器选择“Reroute the wires in the ship's computer”后，UFO自爆开始，外星人撤退。本章结束。

Hidden To Want

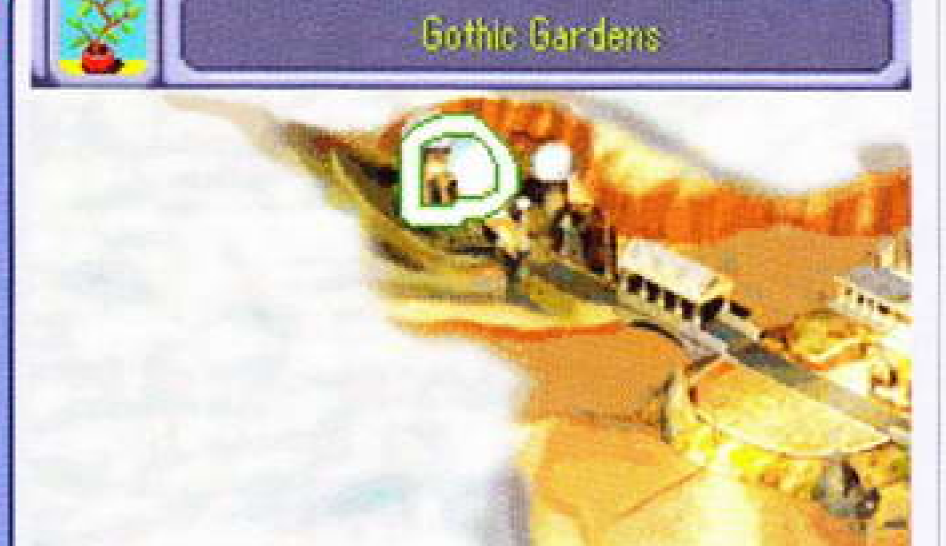
脱离盐矿后，返回舞厅全灭外星人以报仇。

Errand Mission

于地图最左边的Gothic Gardens找Ava接到任务，之后将Bottle of Green Goo交给市政局里的Penelop。

话梅杂志&3DM-SMV

Episode.5 Blackout!



我正在听老船长和人交谈，突然核能研究室发生了爆炸，瞬间人就跑得只剩我一人了。冲进核能研究室，发现这次的事故很可能是人为造成的，而且我找到了一个Chaz Dastard Insignia。

在地上收集到10个核燃料棒，然后到医院里选择“Give 10 Nuclear Fuel Rods”将它们交给Mamma。

在典当行询问Ava，得知Kent也许知道Chaz Dastard Insignia的来历。返回医院见Mamma，她让我去仓库寻找Kent。刚到仓库下面就看到Kent正在给仓库上新锁。

按照中间→下面→上面的顺序，依次撬开仓库的锁后进入仓库。仓库里居然堆满了放射性物质，接着我晕了过去。

为了抵抗辐射，我决定到市政局借防辐装备，可是Penelope认为还需要护肤霜和钍。在花园里，花了1000块从Misty那里入手护肤霜。

赶到盐矿和鼹鼠领主交谈，它通过嗅觉探得盐矿里确实存在钍，并建议我用水枪冲掉墙壁上的盐以寻找钍。之后，用水枪射击秘密通道旁的水晶柱后可入手钍。

之后返回市政局和Penelope对话后得到防辐装备。再次回到仓库把所有的核燃料棒全部回收。

返回核能研究室交出45个核燃料棒后，电力终于恢复。而带领外星人去仓库取核燃料棒的Kent也被抓住。本章结束。

Hidden To Want

得到防辐装备后，可以在仓库里找到一个绿瓶，再将其交给农场里的Jebediah。

Errand Mission

将Frankie的黑白台灯送给舞厅里的Luthor。

Episode.6 A Brand New Scent

Kayleigh发明了一种可怕的香水，只要穿上喷有此香水的衣服，所有闻到香味的人都会不可自拔地爱上她。现在全镇的男人基本都成了这个香水的牺牲品了——Jackson也是其中之一，他委托我使用典当行钟楼上的望远镜监视那些优秀的单身汉。

到典当行2楼使用望远镜窥视各个区域，发现有4个人都想要追求Kayleigh，得赶快去市政局汇报给Jackson。

Jackson听后大为紧张，我们决定先毁掉Sancho准备的礼物。

在Zoo Interior外见到走来走去的Sancho，和他交谈得知其礼物是细毛甲虫，而且他还委托Jeb给他送一些关于细毛甲虫安全方面的东西来。到市政局右边的农场能找到Jeb，他告诉我细毛甲虫不能粘水。

回到Zoo Interior，在Sancho后面的院子里找到了细毛甲虫，对其喷水后，破坏掉Sancho的计划。接着回去向Jackson汇报。Jackson得



知结果后大喜，同时确定了第2个目标——Avda。

到赌场和Pete船长进行“Friend Conversation”后，船长拒绝了Avda预定房间的要求。再次汇报后，确定下个目标——Tristan!

先去农场上面的马厩，和Giuseppi交谈。然后去和Jeb对话，进入小游戏，完成后得到一袋化肥。之后再次到马厩进行调查，将化肥弄得遍地都是，这样Tristan的骑马计划也只得作罢。得手后返回市政局进行汇报，只剩下

话梅杂志&3DM-SMV

最终目标——Emperor Xizzle了！

刚通过核能研究室入口就遇到了外星人，Emperor Xizzle觉得Kayleigh是根据自己的绿皮肤而觉得自己体弱，于是他请我将他打扮得更像个人类。

到仓库，从Kent那里得到一瓶过期化装液。将其给Emperor Xizzle使用后，它的皮肤的确不再是绿色了，但是更糟糕的是，它变成了透明人。OK，所有情敌都已经消灭，返回汇报吧！

刚走出市政局就遇到了Kayleigh，原来香水的作用让她也很困扰，她希望我能帮她想想办法。

前往核能研究室找到闯祸的香水。和技术工厂里的Optimum对话，他将把香水送到太空中。本章结束。

Hidden To Want



赌场内右边房间中的Misty也想拥有神奇的香水，她要我想其他女孩询问，于是向花园里Ava、赌场外的Penelope、Frankie房屋外的Ara打听后汇报Misty。

Errand Mission

将鼹鼠领主委托的东西交给赌场外转悠的Penelop。

Episode.7 The New Cola

就在Dusty和Ara吵架之际，Tank带来了一瓶不知道哪里来的可乐。我和Tank喝了之后身体都缩小了，当务之急是得先找到复原的方法。

一路左行后被两只瓢虫挡住了去路。到左下方，将水枪里装满可乐，消灭掉瓢虫后继续前进。走了不远，灯突然熄了。面临瓢虫的围攻，Tank吓得拔腿就跑。

从右上的绳索下到下一层后，一路杀敌前进，最后成功救出Tank。可是这个胆小鬼已经被吓得无法走动了。进行胁迫，在我的威胁下，Tank跟着我沿路返回。调查装可乐的破碗，我和Tank喝下了漏出的可乐，身体终于



复原。

Hidden To Want

救出Tank后，继续前进并消灭瓢虫王。

Episode.8 There Was This Mummy

※需要在Plot Twists中购买Mystery Plot才会出现。

在我和Penelope交谈之际，Luthor匆忙跑来请我们帮忙——他的04年奥运会金牌被人



偷走了！Penelope事不关己地走了，我决定帮助Luthor找回金牌。

刚走出舞厅就看到Bigfoot在哭——他的泰迪熊被一个穿着“厕纸”的人抢走了。接着前进，在赌场下面Jackson又请我帮他找Penelope。

到家下面版面右下的金字塔外，胁迫门口的木乃伊。之后进入金字塔，调查里面的水坑后找到了金牌。之后，我们被吸血虫追赶而逃了出来。刚跑到典当行外面就遇到了Luthor，我把金牌还给了他。

到动物园花2000块从Sancho手里买到强力除虫剂。返回金字塔，用水枪驱散门口的飞蚊进入其中，木乃伊说了句很奇怪的话：“她

话梅杂志&3DM-SMV

来了”。之后，我刚走出金字塔就遇到了Penelope，随她一起到镇上和大家集合后，木乃伊承认他就是穿着“厕纸”抢走泰迪熊的人。在他的指引下，我在卖技能书的破船下面的挖堆里找到了泰迪熊。

Hidden To Want

用水枪扑灭仓库里的火。

Errand Mission

到核能研究室接受Kayleigh的委托，将沙发送给Frankie。

Episode.9 Triassic Trouble



在沙龙里，Jimmy通知我到Frankie家。到Frankie家后，Frankie想叫我到Jeb的农场里偷偷挖掘恐龙骨骼。我到农场挖出五块化石，正要离开的时候却被Jeb抓住。迫于无奈，我只得把恐龙骨骼放回那些箱子里。

返回Frankie家汇报情况后，他说他会想办法，稍候再和我联系。第二天，Jimmy通知我去市政局见Jackson。到市政局见到Jackson，他居然因为电脑操作失误而丢失了恐龙骨骼。他希望我能帮助他找回。

到花园和Ava交谈，答应帮她去金字塔找古董。之后到金字塔找到古董并胁迫木乃伊让路后，得到古董。最后返回花园，以之交换到头骨。

到赌场内右边房间发现肋骨做成的椅子，其主人——Misty要求我用昂贵的椅子进行交换。于是我到典当行买了把黄金椅子和她交换到肋骨。接着到核能实验室，花了500块从Kayleigh手中购得脊椎骨。

到Dusty家，发现Mamma正打算用恐龙尾骨做汤。于是我赶到沙龙和Dusty友好交谈后，他回家说自己对恐龙过敏，于是，我又得到了尾骨。再与动物园外的Bigfoot交谈两次后得到腿骨。

取得5块恐龙骨骼后，返回市政局将其交给Jackson，他叫我再去找个地方来陈列这些化石。一出市政局就接到Frankie的电话，他让我去破坏这次展览——打乱化石的陈列顺序。

到沙龙将骨骼按照Leg、Tail、Spine、Rib、Skull交给Dusty可完成上面的任务，否则完成下面的任务。无论完成哪个任务，本话都可以通过。

Hidden To Want

在动物园外如图处挖掘可得到Megalodon Jawbone，再将其交给动物园里的Sancho。



Errand Mission

将赌场里PETE的东西交给动物园里的Sancho。

Episode.10 The Doomed Earth

一开始就被Jed勒索了500块，之后一块小陨石落了下来。（勒索的报应？）接着，Penelope闻讯赶来，她让我去找架望远镜。先到医院旁的Tank家寻找未果，接着从赌场外的Misty那里得知Tank绝对有望远镜，但是得从Ara下手。

到金字塔外和Tristan友好交谈。下午6点到晚上11点间到Frankie家外，能看到



话梅杂志&3DM-SMV

Tristan 和 Ara 一起回家。跟着他们进去后，Frankie 也拿着武器冲了进来。

与Frankie友好交谈后，他冷静了下来。出门后，遇到 Ara 在训斥 Tank ——他接受了 Frankie 的委托用望远镜监视 Ara。趁机溜进 Tank 家，一进门就发现了望远镜。接着返回农场，将望远镜交给Penelope。观察结果令人震惊——小行星快撞上这个镇了！得找大家帮忙才行！

到技术工厂和Optimum交谈，他表示将有偿帮助。给Optimum5000块后，他叫我半夜去取设备。PM12点后去技术工厂取得新设备。通过新的传送装置，我背负起了炸毁小行星的重任。（本章结束。）

Hidden To Want

在通过新的传送装置时，最后一次选择选“Cross the BLUE andRED wires”。

Errand Mission

接受舞厅里的 Avda 委托，将假牙送给 Dusty。

Episode.11 It All Came to an End

※完成 1—10 章后出现。

利益熏心的Bigbucks为了进一步提升收视率，居然决定启用大反派——Emperor Xizzle。到UFO里威迫Emperor Xizzle交出超能水枪。然后到技术工厂，用超能水枪攻击 Optimum。到家里的地下室见 Bigbucks，他对杀死 Optimum 所取得的效果不满，于是他让我到网上去出售 Optimum 的残骸。



分别于仓库外、金字塔外、技术工厂外、水坝、公园外五处找齐Optimum的五部分残骸。接着到赌场和 Tristan 友好交谈后，他将Optimum进行了重组，而等着我的却是牢狱之灾。

在监狱里，Bigbucks 来探望我，他问我是否还打算继续做恶人。

分支 1（选择第一项）：

分别与赌场外的Pete、自己家外的Mamma、Frankie家中的Ara进行友好交谈。然后到技术工厂，用4000块打发走 Optimum。回到镇上，我和 Bigbucks 在众人的指责中依然不思悔改。终于，一道绿光闪过，我就这样变成了外星人。BAD ENDING 达成（哭）。

分支 2（选择第二项）：

Bigbucks勃然大怒，拂袖而去。和看守我的 Jimmy 友好交谈后，他把我放了出去。我决定破坏掉这个小镇上所有的摄像机。破坏掉任意五个摄像机后，返回自家地下室和Bigbucks交谈。接着，在外星人的鼎力帮助下，Bigbucks 被驱逐出了小镇。GOOD ENDING 达成！

Hidden To Want

将盐矿王座前拣到的药水拿到市政局交给 Penelope。

Errand Mission

到赌场和 Tristan 友好交谈前，将 UFO 里的外星人委托的镭射枪拿到动物园外给 Emperor Xizzle。



话梅杂志&3DM-SMV

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

GBA
大金刚王国3
◆Nintendo◆ACT◆2005年11月7日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
Donkey Kong Country 3

《大金刚王国3》全隐藏要素完美收集攻略

在SFC上销量过百万的"《大金刚》系列"以绚丽的画面、流畅的操作手感、较高的难度和丰富的隐藏要素吸引了无数ACT玩家。RARE将前两作相继移植到GBA之后，最后一作也终于在今冬降临GBA，为该系列的移植划上了完美的句号。本作并非简单移植自SFC版，不仅增加了更多的隐藏要素和迷你游戏，还增加了一大关的舞台，甚至音乐也重新制作，非常有诚意，而RARE的技术力保证了本作的优秀品质。赶快拿起GBA，让我们一起进入《大金刚》那精彩纷呈的动物世界吧。

基本操作



跳跃	A键，大多数敌人都可以跳起踩死，当然也有像蜜蜂、刺猬等等踩不死的例外。
普通攻击	B键，对大多数敌人有效。
加速	按住B键，爬绳索时也可以加速。
飞行	母猩猩迪克西才能用，按A键跳起后再按住B键。
游泳	在水里时按A键。
打水漂	蓝猩猩丁基才能用，按B键滚到水面上时按A键，弹起后再按一次A键还可弹起，最多可在水面连续弹两次。
扔桶	按住B键拿起，对准目标后再松开B键即可，向下松开B键时可以安全放下。
换人	按SELECT键或L键切换。乘坐动物时，按SELECT跳下。
协力	必须要有两只猩猩，按R键可举起同伴，再按一次R键放下，既可以把同伴扔向空中配合方向键来调整落脚点，也可以用来攻击敌人，但对少数敌人无效。
砸地板	二人协力时，用迪克西把丁基向上扔。
滚球	二人协力时，用迪克西把丁基往前扔，撞到墙壁弹回来时，跳到上面。

话梅杂志&3DM-SMV

道具解说

香蕉	100 条香蕉加 1 条命。
加命气球	共有红、绿、蓝三种颜色的气球。红气球加 1 条命，绿气球加 2 条命，蓝气球加 3 条命。
K-O-N-G 字母	每一关都有这 4 个字母，找齐可加 1 条命。
DK 桶	当失去同伴时可以在桶里找回。
木桶 & 铁桶	基本的攻击敌人的道具。
TNT 桶	炸药桶，威力很大，但不会炸到自己。
传送桶	桶上有 W 字样，可快速到达关底，一般位置比较隐蔽。
通行桶	表面有箭头的桶，按箭头所示方向弹到较远的地方。
大炮桶	表面有爆炸标记的桶，可弹到更远的地方。
火箭桶	表面有向上箭头的桶，底部喷火，作为升降台使用。
运输桶	表面有 T 字样和左右箭头，进入弹起后可以控制桶的左右方向。
开关桶	表面有 S 字样的桶，可在木桶、铁桶、TNT 桶之间切换。
幽灵桶	白色的有鬼面样子的桶，时而出现时而消失。
变身桶	跳进这种桶里就会变成桶上标记着的动物。
记录桶	表面有许多星星的桶，用来记录在当前关中的进度。（只在当前关有效）
无敌桶	表面有“！”的桶，撞烂后一定时间内无敌状态。
Bonus 桶	表面有字母 B 的桶，找到后跳进去就可以进入 Bonus 关去取得鳄鱼币。
动物箱	踩一下箱子可把箱子上标记的动物放出来当坐骑。
彩鸟箱	里面是一只非常美丽的鸟，只作为 NPC，在某些关要护送它到终点处。
熊币	狗熊世界的货币，向狗熊购买道具时的必需品。
鳄鱼币	鳄鱼世界的货币，表面有个 B 字。每一关的 Bonus 关中，在规定时间内完成小游戏即可拿到一个，打败各区域的 Boss 也可以拿到。鳄鱼币总共有 98 个。
DK 金币	本作的 DK 金币由一个全副武装的鳄鱼拿在手上，而且都出现在路上必经的位置上，因此对于收集来说不会找得很辛苦，玩家要做的就是动脑筋怎样杀掉鳄鱼，很多场合都要合理利用墙壁的反弹攻击它的屁股。DK 金币总共有 46 个。
香蕉鸟	收集要素之一，观看最终结局的必需品，共 20 只。除了用道具交换或者完成一些特殊事件得到之外，地图上还可以找到一些隐藏洞窟，里面是一种迷你游戏，洞里上下左右 4 种不同颜色的水晶代表十字键的方向，按照提示的先后顺序演示一遍就可过关，并得到香蕉鸟作为奖励。

动物坐骑

箭鱼	按住 R 键可进行蓄力攻击，按 B 键普通攻击。
鹦鹉	B 键吐果核攻击，A 键飞行。在某些关不能吐果核，可以按住 B 键抓起桶攻击敌人。
蜘蛛	按 B 键发射蛛网攻击敌人，按 2 次 R 键能在空中织网并可站到网上（方向键可控制网织出的方向）。注意，按键时间的长短决定了蛛网消失的快慢，各位可多练习一下。顺便教大家一个空中接力织网的技巧，就是垂直跳起织网时，按 2 次 R 键的速度足够快的话，就会站到刚结出来的网上了，这样可迅速到达高处，如果是靠近墙壁，效果更佳。
大象	本作取消了弹簧蛇和犀牛，增加了大象。一般状态下，按住 B 键可把远处的障碍物吸过来（木桶，铁桶等），在有水的地方且画面右下角出现水滴条时，按“下”并按住 R 键可吸水，再按 R 键攻击敌人（能调整斜角方向）。大象缺点是怕老鼠，遇到灯光照射下的老鼠时需要用桶干掉而不能直接踩。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏前必须知道的小技巧

1. 当已经通过了某一关后，以后再玩此关时可随时按START键暂停再按SELECT键退出，这样能够更方便地收集金币。

2. 在地图画面按START键可选择进行记录，该画面可以查看当前所收集到的道具、香蕉鸟、DK金币和鳄鱼币的状态。

3. 关于鳄鱼币和DK金币的收集，有个简单的方法可以查看是否收集齐全。当打完一关时，如果该关的旗帜低垂，则表明鳄鱼币没有收集完全；如果小黄旗飘扬，则表明DK金币已入手；如果是大蓝旗（或大红旗）与小黄旗同时飘扬，则表明该关所有金币已收集完全。通过观察旗帜的状态，到哪一关寻找金币就一目了然了。

目标是最高完成度105%——全隐藏要素完美收集之旅

第一区域：琉璃湖畔

本大关主要给大家练手，难度较低，第1-4关雪地的地面打滑效果做得不好，走在上面有如平地，因此难度比起SFC版也更低了。

第1-1关

鳄鱼币：在字母O之前的路上可以看到一处破裂地板的下方有Bonus桶，举起丁基砸破地板即可进入。

鳄鱼币：拿到字母N以后，跳进下方的水中，一直往前游再跳过栏杆，即可进入Bonus桶。

DK金币：字母O处可看到一只拿着DK金币的鳄鱼，把铁桶扔到它身后利用墙壁反弹杀掉它就能拿到。

第1-2关

鳄鱼币：字母O之后看到本关的第1条绳索时，继续往左走。举起丁基往上扔，拉开卷闸门，然后用迪克西往左飞过去，就能进入Bonus桶。

鳄鱼币：记录桶之后爬到本关第2条绳索的最上方时，走右边的路，避开绿蜂，拉开卷闸门可进入Bonus桶。

鳄鱼币：字母G后面有个深渊要往下跳时，用迪克西往左飞，先把卷闸门拉开，把铁桶往右扔，然后迅速跳到高台上引诱鳄鱼把盾牌往上举即可。

第1-3关

鳄鱼币：变成箭鱼后一直向右游，字母O之后即可看到Bonus桶。

鳄鱼币：记录桶之后看到一上一下两只红甲虫时，踩着它们跳到高台上，用迪克西一直往右飞过去即可进入Bonus桶。

DK金币：本关一开始就能看到持DK金币的鳄鱼了，利用墙壁反弹攻击即可。

第1-4关

鳄鱼币：：字母O之前的路上就能找到Bonus桶。

鳄鱼币：字母N之后看到有2条在屋顶上的红鳄鱼时，跳到屋顶上可找到Bonus桶。

DK金币：过了记录桶一直向前走就能看到持DK金币的鳄鱼。

第1-5关

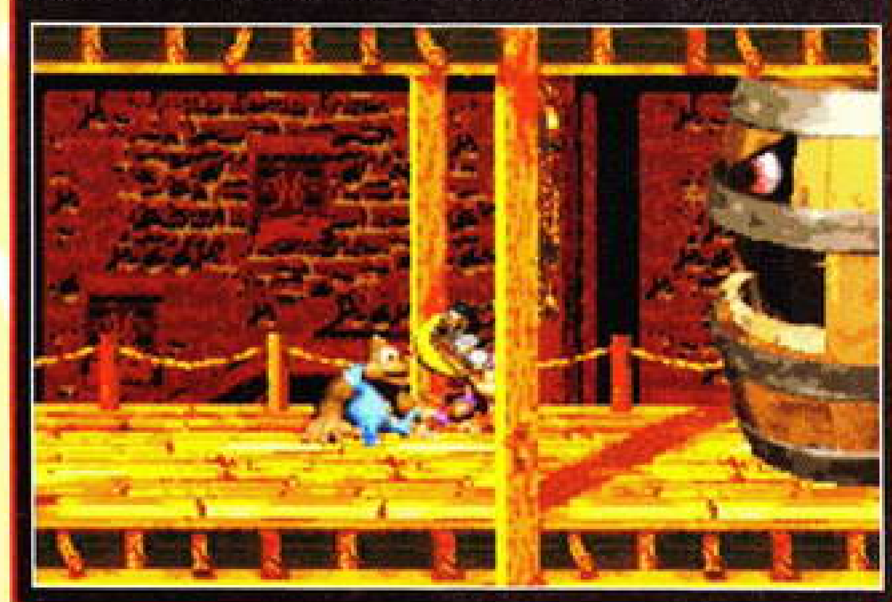
鳄鱼币：：拿到字母O后往前走会碰到一只绿蜂，用铁桶搞定它后，在它的位置跳下可进入Bonus桶。

鳄鱼币：拿到字母N之后一直向左走，进入隐藏的大炮桶弹到左上方，用铁桶干掉两只绿蜂，跳下缺口可进入Bonus桶。

DK金币：从本关第一个Bonus关出来后一直往右走，就会看到持有DK金币的鳄鱼。把铁桶从它上方的缺口扔过去就可轻松搞定它。

Boss关

本关的Boss是一只大木桶，非常容易对付，踩烂小木桶放出甲虫，再把甲虫扔进大木桶的嘴里，反复2次就可以了，之后入手1个鳄鱼币。



◆本区域内游泳到湖中心的Bachelor公寓可得到小花。游泳穿过上面的桥，北面的陆地可找到隐藏洞窟，入手1只香蕉鸟。

◆本区域内在Swanky小屋完成竞走的迷你游戏（A键跳跃，B键刹车，目标是取得90个以上的星星），入手1只香蕉鸟。

◆本区域内在Cranky道场完成“挡刺猬”的迷你游

话梅杂志&3DM-SMV

戏（只需用方向键控制），可得到1只香蕉鸟。
◆大地图上的Funky小屋里也有迷你游戏，共有4种，随游戏进度而出现。现在能玩到的是汽艇战，B键加速，A键攻击，击沉10艘以上的汽艇便可过关。
◆大地图上的Bazaar商店花5个熊币可购入贝壳，20个熊币入手巧克力，50个熊币入手放大镜。在此教大家一个收集熊币的快捷方法，打过第1-1关后，在该关刚开始的第2个房子上往右跳，就能进入隐藏的大炮桶，可取得5个熊币，而且房顶上还有2个加命气球。利用按START键暂停再按SELECT键退出的技巧反复进行，很快就有大量的熊币和生命了。

第二区域：寂静森林

本大关难度稍有增加，第2-2关被一堆蜜蜂追赶，需要不断向前疾跑，建议先过关一遍再慢慢收集里面的金币。第2-3关是通过杀掉在滚轮上的所有老鼠而打开卷闸门的。第2-5关变成大象后，需要熟练掌握把桶扔到水面铺路，吸水攻击敌人等技巧。

第2-1关 **鳄鱼币：**变成鹦鹉后，字母O的正下方可以找到Bonus桶。
鳄鱼币：字母G的右下方一直往前走即可掉入Bonus桶（过了最后一个DK桶后，注意观察有只啄木鸟藏在树丛中，跳起它就钉在树上，然后踩着它就能取到字母G）。
DK金币：字母N之前的路上可以看到持有DK金币的鳄鱼，用它旁边的TNT桶炸开右上方的树洞，拾起铁桶后往左下跳（注意红蜂），绕一圈返回刚才的树洞前往左扔即可杀掉鳄鱼。

第2-2关 **鳄鱼币：**拿到字母K后往前走，用丁基的打水漂弹到右上方的高台，即可进入Bonus桶。
鳄鱼币：字母N的左下方有个无敌桶，利用无敌状态踩着3个绿蜂跳上高台往右走可进入Bonus桶。
DK金币：在字母G上方的高台上，有只拿着DK币的鳄鱼，避开蜂群后，用丁基往左打水漂跳上去，杀掉鳄鱼即可入手。

第2-3关 **鳄鱼币：**拿到字母O后一直往左走到尽头，用铁桶砸死在滚轮上的老鼠，跳到左上方的高台就能进入Bonus桶。
鳄鱼币：过了记录桶后往右上方走即可见到Bonus桶。
DK金币：字母N右上方的高台有个持有DK金币的鳄鱼，先干掉老鼠和2只绿蜂，再跳到滚轮上利用二人协力到达高台上。

第2-4关 **鳄鱼币：**来到字母O之后一处有TNT桶的地方，用它炸开左边的树洞（左边有条香蕉作指引），进去后就可找到Bonus桶。
鳄鱼币：在终点前可看到一个TNT桶，炸开左边的树洞，往上走到最上方，然后用迪克西向右边树洞飞过去，尽头处可进入Bonus桶。
DK金币：字母N上方有个持DK金币的鳄鱼，把同伴往左上扔，用TNT桶炸开树洞就能进入杀掉鳄鱼。

第2-5关 **鳄鱼币：**字母O之后，吸取充足的水，一直往前行，跳入通行桶弹到胖鸟和红蜂的右边，用水攻击胖鸟，就会掉下一个TNT桶炸死红蜂，这样就能进入Bonus桶了。
鳄鱼币：字母N之后，来到水里单独一条香蕉的地方，下面就是Bonus桶。继续往右走，不要杀掉飞出来的2个甲虫，等它们不动之后再跳上去，利用重力潜入水中即可进入Bonus桶。[图022]
DK金币：记录桶之前的路上能找到持DK金币的鳄鱼。

Boss关

本关的Boss是一只大蜘蛛，跳到它背上取到木桶，然后跳回地面从下往上扔攻击它的头部，注意躲避它发出的石块，反复4次即可搞定，之后入手推进器。



◆如果第2-2关在1分15秒内通过的话，到Brash竞技场与狗熊对话，地图上的河流上游会飘来浮木，过河找到隐藏洞窟，可入手1只香蕉鸟。
◆到大地图上的Funky小屋，把推进器交给它就能做出新的气垫船（乘船时往右走即可乘坐），现在可以冲过水上那些礁石了。Funky小屋也增加了新的迷你游戏，任务是把上面4个水雷带到下面的区域引爆。


话梅杂志&3DM-SMV

第三区域：瀑布海湾

本大关以瀑布山峦和珊瑚海底为舞台，第3-2关、第3-4关都有瀑布前和瀑布后两条路，注意看清楚落脚点，别从深渊掉下去了。第3-4关用大象吸取瀑布的水（下+R键），乘坐T字运输桶弹起过程中可以攻击空中的绿蜂，这是必须要知道的技巧。第3-5关后边跟着的怪鱼很麻烦，一开始是蓝色，当慢慢变成粉红色时，就要尽快让它吃小鱼恢复（吃有刺的贝壳会加速变红），否则它一变红就会攻击猩猩。

第3-1关 **鳄鱼币**：字母K之后一处弧型排列的香蕉和小鲨鱼不断快速出现的地方可找到Bonus桶。

鳄鱼币：字母N左上方一队小鲨鱼向右游的地方，沿着小路一直往左游即可进入Bonus桶。

DK金币：终点处的右边能找到持有DK金币的鳄鱼。

第3-2关 **鳄鱼币**：字母O左边有一只绿蜂和3只甲虫的位置，乘火箭桶上去踩着甲虫一路跳进Bonus桶（从上面飞过去是不行的）。

鳄鱼币：来到禁止动物进入的标志时（护送那只彩鸟到达此处可得3条命），一直走到右边尽头即可进入Bonus桶。

DK金币：终点处左边可找到持有DK金币的鳄鱼，先拿起铁桶站在大炮桶下往前扔，然后马上跳进桶里即可。



第3-3关 **鳄鱼币**：字母K右边2只绿蜂不停转圈的地方可找到Bonus桶。

鳄鱼币：来到记录桶右边一上一下两条绳索处，下面的绳索有2只炸药桶怪，它们中间的下方有个大炮桶可以发射到右边的Bonus桶里。

DK金币：终点处左边能找到持有DK金币的鳄鱼，铁桶藏在旗杆右边的小房子下面。

第3-4关 **鳄鱼币**：过了第2个T字运输桶到达瀑布左上方的高台后，用迪克西往右一直飞即可进入Bonus桶。

鳄鱼币：变成大象后，字母N左边第1个瀑布后面有2只绿蜂守住Bonus桶，干掉绿蜂后利用T字运输桶弹进去。

DK金币：持DK金币的鳄鱼就在禁止动物进入的标记的前面，此时大象会变成铁桶，站在瀑布上的高台往左扔，利用墙壁的反弹即可杀掉鳄鱼，只有一次机会，好好把握吧。

第3-5关 **鳄鱼币**：拿了字母K后，到达一处由香蕉组成箭头的地方，右边就是Bonus桶。

鳄鱼币：到达禁止动物进入的标记前，让怪鱼吃掉最后一个针刺贝壳，沿着小路往上游即可进入Bonus桶。

DK金币：终点处旗杆左上方的高台上能找到持DK金币的鳄鱼。



Boss关

本关的Boss是一只躲在瀑布后喷水的怪物，一开始喷的水比较疏散，只要站在最高平台跳起就可以躲开。先用大象吸足水，待Boss喷完水露出眼睛时，马上喷水反击，每个眼睛攻击2次，共4次，这是第1回合。第2回合以后，Boss的水就喷得很密集了，跳起较难躲开，可以看准时机尽快跳到另一边高台上。第4回合Boss双管齐下，喷成180度的水切线，逃避方法就是看清楚转动方向跟着它在两边平台上下跳来跳去转圈。第5回合同样是双管，一边喷得慢一边喷得快，形成螺旋型，且转动速度较快，看实际情况跳起或跳到另一边高台躲避。由于一旦被喷下深渊就要重新打，因此还是很有难度的。打败Boss后入手一块冲浪板。



◆本区域的瀑布右边可找到隐藏洞窟，得到1只香蕉鸟。

◆大地图第三区域旁边的Bramble房子里，用小花换得玫瑰花。去到第一区域湖中心的Bachelor公寓，用巧克力和玫瑰换得1只香蕉鸟。

话梅杂志&3DM-SMV

第四区域：炽焰浮岛

本大关难点在第4-3关，下方有一把伐木的大锯不断往上锯，逃亡过程中不能有丝毫松懈和停留，注意看清楚出口的方向和位置就尽快跑过去，由于树洞错综复杂，树枝繁多，一不留神就会被卡到死位里，不要因贪图拿东西而误了性命。第4-5关最后部分从鹦鹉恢复成猩猩后建议注意保护迪克西，在接近出口的地方利用其飞行能力飞过蜂群才比较容易过关。

第4-1关

鳄鱼币：过了记录桶之后向右走到尽头，用迪克西往左下飞即可找到Bonus桶。

鳄鱼币：字母N右上方有条单独的香蕉，把同伴往上扔，就可找到Bonus桶。

DK金币：字母N左上方搭升降浮台上去就能找到持DK金币的鳄鱼。

第4-2关

鳄鱼币：字母O之前一处很多绿蜂的地方，最后一只绿蜂头上有一条香蕉，这就是隐藏的Bonus桶。

鳄鱼币：字母N之后的下方通风口处很容易找到Bonus桶。

DK金币：终点处拾起铁桶，往左跳过大炮桶就能发现持DK金币的鳄鱼。

第4-3关

鳄鱼币：拿到字母O后，拾起木桶干掉左边挡住树洞的绿蜂，里面就是Bonus桶。

鳄鱼币：拿到字母N后，拾起木桶干掉右边挡住树洞的绿蜂，里面就是Bonus桶。

DK金币：字母G下方有条单独的香蕉是隐藏的大炮桶，弹上去之后取得无敌桶，可找到持DK金币的鳄鱼。



第4-4关

鳄鱼币：字母O右边有个TNT桶，变成蜘蛛后织网从桶的上方进入就能找到Bonus桶。

鳄鱼币：字母N之后，到达一处有3个连续向上发射的大炮桶，上到高处后用迪克西向左飞就可进入Bonus桶。

DK金币：记录桶左下方可找到持DK金币的鳄鱼，左边有个不断发射木桶的鳄鱼，其头上有个标记为S的开关桶，用蜘蛛织网上去可以切换成铁桶。

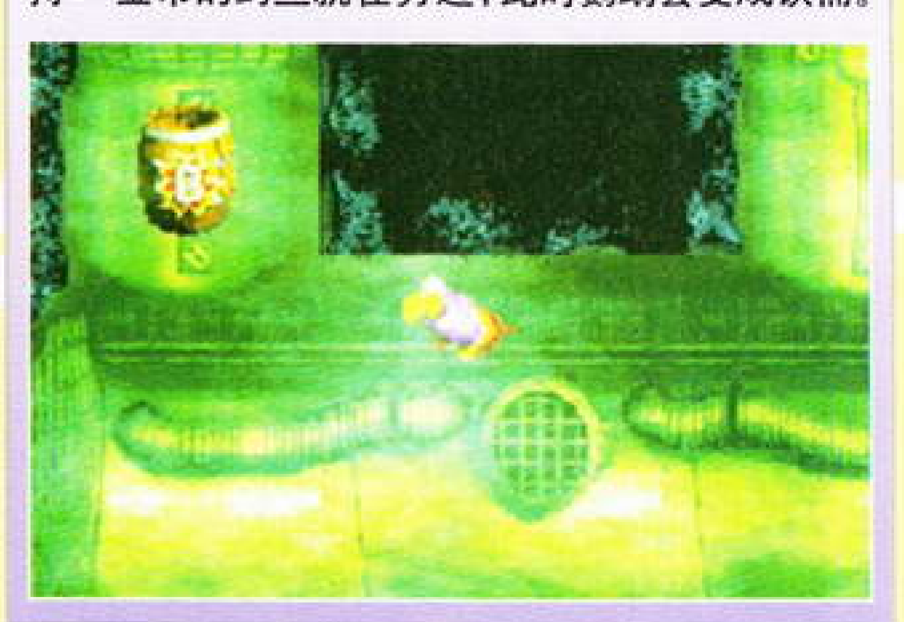


第4-5关

鳄鱼币：字母O下方会看到3只上下排列的绿蜂，它们的上面就是Bonus桶，要变成鹦鹉才能进。

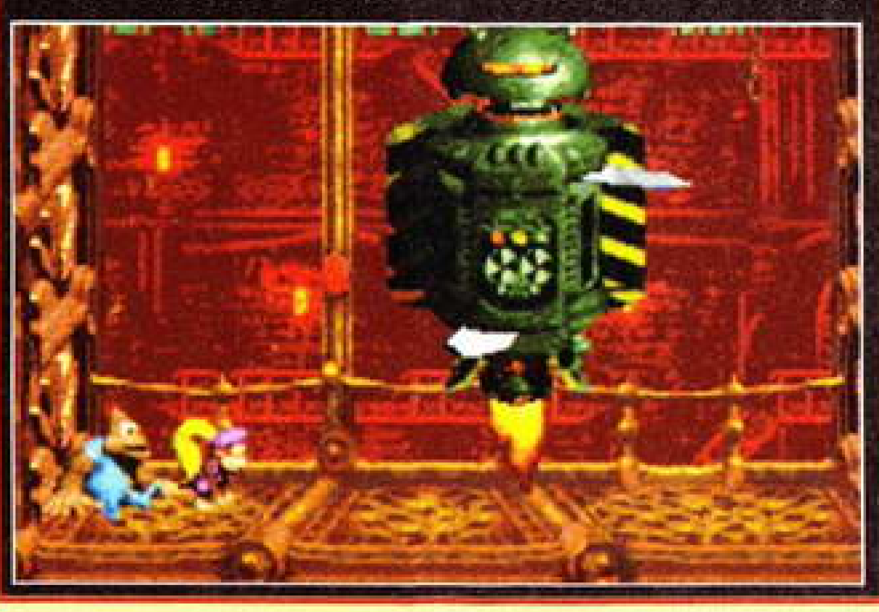
鳄鱼币：字母N左上方有个木桶，抓起木桶干掉下面藏在通风口里飞得很快的绿蜂，就能找到Bonus桶。

DK金币：从本关第2个Bonus关出来，顺着香蕉箭头的指引往左到达第2个禁止动物进入的标记前，持DK金币的鳄鱼就在旁边，此时鹦鹉会变成铁桶。



Boss关

本关Boss是一个浮空机器人，先避开它底部喷出的火焰，跳到伸出的机翼上踩其头部，3次后它会变换攻击方式，身首分离，注意躲避头部发出的激光，再跳到机翼上踩其身体顶部的核心处，反复3次就可搞定了，打败Boss后入手另一块冲浪板。



◆回到大地图的Funky小屋，把冲浪板交给它就能做出新的冲浪艇，这样就可冲上瀑布了（需要按住B键加速）。此处的迷你游戏又增加了1个，任务是保护猩猩不被鳄鱼抢走，只要剩下的猩猩达到一定数量就可过关。

◆大地图第三区域旁边的Bramble房子里，对话得到1只香蕉鸟。

话梅杂志&3DM-SMV

第五区域：浮光粼湖

本大关是GBA版新增加的，以湖底、管道、水浸森林、山峦为舞台。难点在第5-5关，此关会受到不定时的暗流涌动而强制前进，路上遍布敌人，一不小心就会撞到敌人身上，因此需要看准水流方向，以相反方向游泳来抵抗。最后接近出口的水流很急，必须趴在湖底或者贴近上方连按A键才有可能冲过急流。

第5-1关

鳄鱼币：拿了字母K一直往左上游就能见到Bonus桶。

鳄鱼币：拿到字母G后，过了连续3只刺猬的地方，可看到上面有个缺口，把同伴往上扔即可进入Bonus桶。

DK金币：过了第1个DK桶杀掉一连串的刺猬后，可见到2只来回走动的刺猬，上方有个缺口，把同伴往上扔就能找到持DK金币的鳄鱼。

第5-2关

鳄鱼币：字母O右边的弹簧鳄鱼的下方有处破裂的地板，用丁基砸开即可进入Bonus桶。

鳄鱼币：终点处下方的水有一队小鲨鱼不断向前游，跟着鱼的方向游过去就能找到Bonus桶。

DK金币：终点处左边能找到持有DK金币的鳄鱼。



第5-3关

鳄鱼币：过了记录桶后，一直往前走看到3条上下排列游动的小鱼时，上面就是Bonus桶。

鳄鱼币：拿了字母N后，从右边绳索爬下去，潜入水中可找到Bonus桶。

DK金币：本关一开始就能找到持DK金币的鳄鱼，拾起右边的铁桶，站在树洞前往右扔，马上跳下树洞再尽快跳到鳄鱼的头顶或者右边即可，只有一次机会。

第5-4关

鳄鱼币：拿了字母K后，往上前进的途中可看到右边墙壁内有Bonus桶，跳到右边的平台上可穿过墙壁到达另一边。



鳄鱼币：终点前左边的弹簧鳄鱼后面可以穿过墙壁进入，里面是Bonus桶。

DK金币：字母O的上方可见到持DK金币的鳄鱼，弹到上方拾起铁桶从右边跳下，穿过墙壁进去，注意不要扔中上面的红蜂。

第5-5关

鳄鱼币：第2个DK桶的右下方，沿着一条布满针刺贝壳的路前进就能找到Bonus桶。

鳄鱼币：拿了字母G之后，向右下方游过去就可找到Bonus桶。

DK金币：终点处右边就是持有DK金币的鳄鱼。



第5-6关

鳄鱼币：字母O之前的下方通风口处有2条香蕉的地方就是隐藏的Bonus桶。

鳄鱼币：字母G左边尽头处有黄色甲虫的地方，把同伴往上扔即可进入Bonus桶。

DK金币：字母G的正下方就是持有DK金币的鳄鱼。

Boss关

本关Boss是一个巨大的针刺贝壳，周围有2个红色的小针刺贝壳保护它，所以没法直接攻击。小贝壳会慢慢从红色变成绿色而浮起，等其张开外壳的时候用箭鱼攻击它们，就能反弹攻击掉守卫的小针刺贝壳。攻击2次后等Boss张开贝壳时，按R键蓄力攻击1次，然后它会撤退。第2回合Boss放出一个寄生的海螺追逐你，引诱海螺对准Boss的方向攻击2次打掉守卫的小针刺贝壳，再蓄力攻击1次，Boss再次撤退。第3回合避开Boss的针刺攻击，游到顶部蓄力反击，反复2次就可搞定了，之后入手1个鳄鱼币。



◆本区域在Barnacle小屋用贝壳可以换得1只香蕉鸟。地图右下角湖的尽头可找到隐藏洞窟，得到1只香蕉鸟。

话梅杂志&3DM-SMV

第六区域：寒冰雪山

本大关的第6-3关很多地方需要跳到浮桶上前进，对连续跳跃的操作技巧有较高要求。第6-4关被狙击手当活靶，注意看清楚瞄准光标的颜色，及时躲开，每隔一段路就出现一块挡板，可暂时避免炮火的洗礼，稍作歇息。

第6-1关 **鳄鱼币**：拿了字母K后，往左上角走，到达一处弧形香蕉的地方，把左边守候的炸药桶怪引诱过来，再跳上绳索往左直走即可看到Bonus桶。

鳄鱼币：字母N的右上方可找到Bonus桶

DK金币：字母O的左上方可找到持DK金币的鳄鱼，先站在右边的缺口下面跳起把铁桶往右上方扔，然后尽快往左边疾走跳到绳索上即可。



第6-2关 **鳄鱼币**：本关刚开始跳进大炮桶之后，可看到右下角有条单独的香蕉，朝右下角发射就能进入Bonus桶。

鳄鱼币：拿了字母G之后，跳到房子上时不要踩香蕉箭头前面的绿蜂，需要提前跳，这样就能直接进入Bonus桶了。



DK金币：终点处右边可找到持DK金币的鳄鱼。

第6-3关 **鳄鱼币**：字母K的正上方可以看到Bonus桶，把同伴往上扔即可。

鳄鱼币：字母N的右边，用迪克西飞过去，踩着浮桶就可跳进Bonus桶。

DK金币：拿了字母K后，用迪克西往右直飞就能找到持DK金币的鳄鱼。



第6-4关 **鳄鱼币**：字母K之后，到达一处有两对香蕉往左上斜向排列的位置时，右上方用蜘蛛织网上去可找到Bonus桶。

鳄鱼币：拿了字母N一直向上走，左上角有只红蜂守住通道，避开其飞行路线，用蜘蛛织网上去可找到Bonus桶。

DK金币：终点处的左边可找到持DK金币的鳄鱼，在禁止动物进入的标记处蜘蛛会变成铁桶。

第6-5关 **鳄鱼币**：Bonus桶在本关一开始红蜂的上方。

鳄鱼币：字母G右边可找到Bonus桶。

DK金币：拿了字母O继续往右走可找到持DK金币的鳄鱼。



Boss关

本关Boss是一个雪人，要跟它打雪球战。瞄准它胸前的红点按A键扔雪球，攻击2次后，它转换攻击方式，从头上喷出大雪球，而且速度会越来越快，花样也颇多，再攻击4次就能搞定它了，之后入手1个鳄鱼币。



◆本区域内的Blizzard小屋里，得到礼品盒。Blizzard小屋左上角可找到隐藏洞窟，入手1只香蕉鸟。

◆大地图第六区域左边的Barter商店里，用放大镜交换到扳手，再次返回此处，用10个熊币买入放大镜。

◆去第三区域里面的Blue熊小屋，交出礼品盒，入手保龄球。到第四区域找住在大炮房子里的军熊，把保龄球交给它，就会被大炮发射到空中庭园，入手1只香蕉鸟。

话梅杂志&3DM-SMV

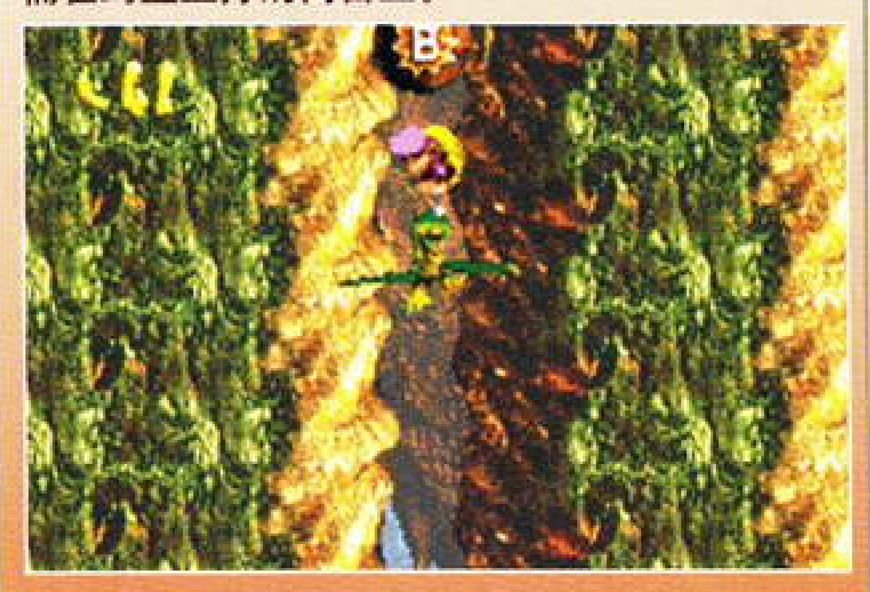
第七区域：微风山谷

本大关以洞窟、高山为舞台。难点在第7-2关，此关算是强制性前进的关卡，每条绳索下面都有团火，不断往上燃烧，注意不要为了节省时间爬得太高，看清楚安全位置再往上爬。

第7-1关 **鳄鱼币**：字母K右边可看到红蜂和绿蜂守住路口，拾起木桶干掉绿蜂，下面就是Bonus桶。

鳄鱼币：终点前可看到头顶上有条单独的香蕉，踩着螺旋桨怪物上去即可找到Bonus桶。

DK金币：字母N上方可找到持DK金币的鳄鱼，铁桶在鳄鱼上方的高台上。



第7-2关 **鳄鱼币**：爬到本关第2条绳索时，继续往上可看到右边有排成一列的香蕉，用迪克西往右飞过去就能找到Bonus桶。

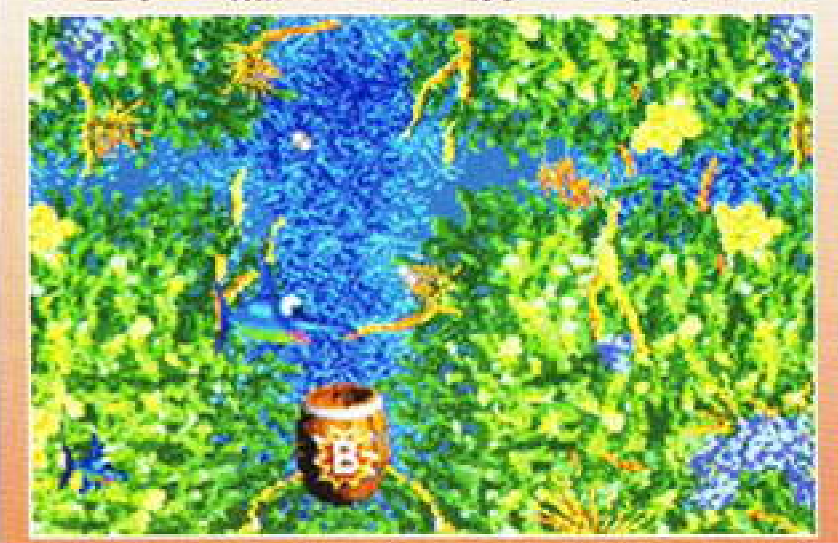
鳄鱼币：拿了字母N后，避过上面4只绿蜂，可看到右边有一排香蕉，这是隐藏的大炮桶，可以弹到右边的Bonus桶里。

DK金币：终点处左边可以穿过墙壁，里面就是持DK金币的鳄鱼，铁桶在鳄鱼的上方。

第7-3关 **鳄鱼币**：过了第4条黄白色的光明鱼之后，左下垂直的通道处有3条小鱼来回穿梭，第3条小鱼右边就是Bonus桶。

鳄鱼币：字母G右边的小通道里可找到Bonus桶。

DK金币：终点处左边就是持DK金币的鳄鱼。



第7-4关 **鳄鱼币**：字母N的正上方就是Bonus桶，骑着大象跳起，然后再按SELECT键跳下，这样才会跳得够高。

鳄鱼币：字母G右边在禁止动物进入的标记前，可看到上方有个不断扔炸弹的炸药桶怪，用蜘蛛织网上去就能找到Bonus桶。

DK金币：终点处上方可找到持DK金币的鳄鱼，需要把同伴往上扔才能到达高台。

第7-5关 **鳄鱼币**：拿起字母K下方的TNT桶，往右边沿着墙壁跳下而避开蜂群，炸开右下角的墙壁后，里面就是Bonus桶。

鳄鱼币：把字母N右边的彩鸟护送到禁止动物进入的标记处，彩鸟会变成Bonus桶，机会只有一次啊，好好珍惜。

DK金币：过了记录桶，避开一对以顺时针方向飞得极快的绿蜂，左边可看到3只并行排列的绿蜂，每个绿蜂之间有2根香蕉，往下跳就能见到持DK金币的鳄鱼。



Boss关

本关的Boss是一只巨大的章鱼机器人，GBA版新增加的（原来的Boss被发配到第五区域去了），由于它的触手攻击速度非常慢，所以很容易对付，用迪克西的飞行能力就更简单了。等上面掉下炸弹后，引诱它的触手攻击炸弹即可。每攻击3次，Boss就潜水突击，最好不要站在中间平台的正中央（或者跳起），总共攻击9次即可搞定，入手1个鳄鱼币。



◆本区域内的Bjorn小屋里，把扳手交给它修好过山车，前往左上角洞窟入手1只香蕉鸟。

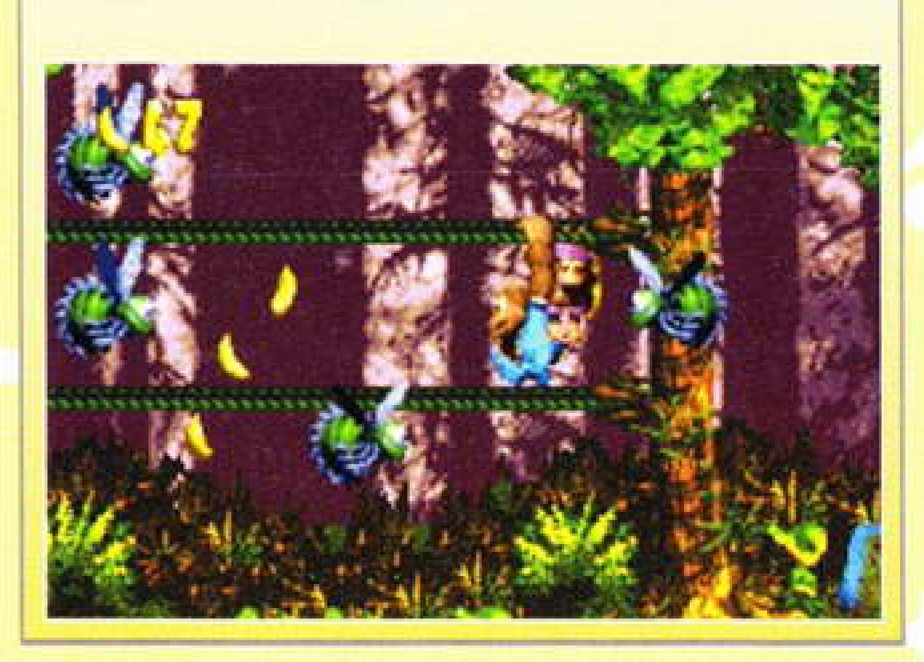
话梅杂志&3DM-SMV

第八区域：鳄鱼城堡 本大关的难度比以前的关卡提升了不少，第8—3关前进时注意避开闪电，别在一个地方停留太久，也不要跳得太高，尤其是踩敌人时。另外，有闪电的时候不要跳进水里。第8—4关出现的敌人大部分是持有DK金币的那种全副武装的鳄鱼，只要注意落脚点放在它的盾牌上，就不会像赶小鸡一样被赶下深渊，用迪克西的飞行比较容易控制落脚点，推荐使用。第8—5关比较变态，在液体里左右方向互换，而陆地上又恢复正常，可能很多人一开始都不适应吧。即使熟悉了操作，有时候也会因为惯性条件反射而忘记按左究竟是往左还是往右，因此这也算是本大关最难的一关了。

第8—1关 **鳄鱼币：**拿了字母K后一直往前走即可见到Bonus桶。

鳄鱼币：拿了字母N后向前走，到达有2只绿蜂绕着3根香蕉转圈的位置时，跳到左边绳索的最高处再向右跳即可。由于这个Bonus桶隐藏在树丛中，很难发现，如果实在找不到的话，参看图片所示，在该位置向右跳就OK了。

DK金币：终点处左边可找到持DK金币的鳄鱼。



第8—2关 **鳄鱼币：**记录桶左边尽头就是Bonus桶，需要二人协力才能上去。路上有个大炮桶挡住去路，即使扔同伴也很难找到落脚点，此时就需要利用一个跳跃的技巧。当按B键翻滚掉到半空时，还可以往上跳一次，这样就能避开大炮桶到达左边的平台了。

鳄鱼币：字母N的右上方有个缺口，用蜘蛛织网上去可找到Bonus桶（蜘蛛在记录桶的右上方，把同伴往上扔可取到）。

DK金币：见到持DK金币的鳄鱼时，抱着桶跳进上面的幽灵桶即可。



第8—3关 **鳄鱼币：**字母O左下可看到有单独一条香蕉，等没有闪电的时候，跳下去就能进入Bonus桶。

鳄鱼币：字母N右边有3个木桶浮在水面的地方，从陆地上用迪克西飞过去就能进入Bonus桶。[图087]

DK金币：路上看见持DK金币的鳄鱼时，让闪电击中左边的第2个胖鸟，就会掉下1个铁桶。

第8—4关 **鳄鱼币：**见到一只不断发射木桶的鳄鱼时，Bonus桶就藏在它头顶上的树丛里，跳到右边的传送带上再往左跳即可。

鳄鱼币：字母N之后，本关唯一的一只弹簧鳄鱼左上方就是隐藏的Bonus桶，把同伴往上扔就可进入。

DK金币：见到持DK金币的鳄鱼时，右边有个不断发射木桶的鳄鱼，踩着木桶跳过去，用迪克西碰一下鳄鱼左上角的开关桶切换成铁桶，再往回飞就OK了。



第8—5关 **鳄鱼币：**拿了字母K后，往左下方游，遇到2个针刺贝壳和1条小鱼拦住入口的地方，里面就是Bonus桶。

鳄鱼币：字母G的正下方，绕过一群针刺贝壳去到左下尽头就能找到Bonus桶。

DK金币：字母G的上方可找到持DK金币的鳄鱼，先把一个桶扔到鳄鱼后边的水中央作为反弹工具，然后站在鳄鱼头上扔桶就OK了。

话梅杂志&3DM-SMV

Boss关

本关一开始对付的浮空机器人是第四区域Boss的强化版，躲避底部喷出的火焰和空中掉落的炸弹，用木桶攻击它的头部2次就搞定。这时幕后黑手终于出现，原来以前的鳄鱼船长转职成了鳄鱼博士，它研究出了不少高科技的机器。第1回合，等博士用遥控器启动拉闸，跳上去轮流拉两边的拉闸把木桶放下来，只要趴在地上，博士的飞行撞击就无效了，拾起木桶攻击2次它背部飞行器的绿色部分。第2回合，博士开始改变攻击方式，地面布满电流，只能站在木板上。照样是用木桶攻击它的飞行器2次，它会掉到下面的电流里自食其果，骨头被电得噼里啪啦地响。第3回合，木板变成左右活动式，同样是趴下躲避飞行撞击，再伺机取木桶攻击2次。第4回合，地面的电流间断放出，而且很容易击中木桶，所以要把握好跳上拉闸和取木桶的时机，只要再命中2次就大功告成了。胜利后入手1个鳄鱼币，救出了迪迪和大金刚，然后就可欣赏爆机画面（也就是游戏制作人员表）。



◆本区域内的Baffle小屋，把放大镜借给熊，它会告知找到香蕉鸟的方法。到湖中心2块石头的地方，按8字型绕着石头转2圈，右上的排水道闸门就会打开，入手1只香蕉鸟。

第九区域 迷失世界

只要打过了前四个区域的Boss，来到大地图右边瀑布有4块礁石的地方，按顺时针的方向绕着礁石转3圈，就会出现这一大关隐藏关，前四小关每关需要18个鳄鱼币，最后一小关需要26个鳄鱼币。历代《大金刚》的隐藏关难度都很高，本作也不例外，尤以第9-4关、第9-5关难度最高，充分考验玩家的操作娴熟程度、技巧功力和应变反应。第9-5关乘坐火箭时，按方向键上、左上、右上都能喷火，可以烧掉路上拦路的绿蜂（红蜂不行），但会消耗汽油。喷火另一用途就是减缓下降速度，在一些弯度较大的转弯处或者敌人群集处能够发挥巨大作用。另外，撞到墙壁会加速消耗汽油。每小关打完后会得到1个齿轮，收集够5个齿轮交给爆破专家Boomer熊，就会出现最终Boss的藏身处鲨鱼潜艇。

第9-1关

鳄鱼币：刚开始处的最左边可看到有2个Bonus桶隐藏在树丛中。

鳄鱼币：把彩鸟护送到终点前禁止动物进入的标记处，彩鸟会变成Bonus桶。

DK金币：到达终点时大象会变成铁桶，旗杆右边就是持DK金币的鳄鱼。



第9-2关

鳄鱼币：拿了字母K后，踩着铁桶向上跳，2只红蜂的右边就是Bonus桶。

鳄鱼币：拿了字母G后，越过了持DK金币的鳄鱼，踩着铁桶再往上跳时往尽量往右边掉，尽头处就是Bonus桶，把同伴往上扔即可。

DK金币：字母G的上方可看到持DK金币的鳄鱼。

第9-3关

鳄鱼币：字母K左上方可看到有条单独的香蕉，把同伴往上扔就能取到蜘蛛，继续前行到达禁止动物进入的标记前，用蜘蛛织网上去就能找到Bonus桶。

鳄鱼币：把同伴往字母N左上方的通道扔，弹到左边平台，先拾起TNT桶放到平台的边缘处，避开筋肉鳄鱼的攻击后，马上拾起TNT桶跳到右边平台炸掉红蜂即可进入Bonus桶。

鳄鱼币：终点处旗杆右边单独一条的香蕉就是隐藏的Bonus桶。

DK金币：到达禁止动物进入的标记前面，左上方用蜘蛛织网爬上去，此时需要织网将发出的铁桶引导去攻击持DK金币的鳄鱼，如图中所示的引导路线就行了。

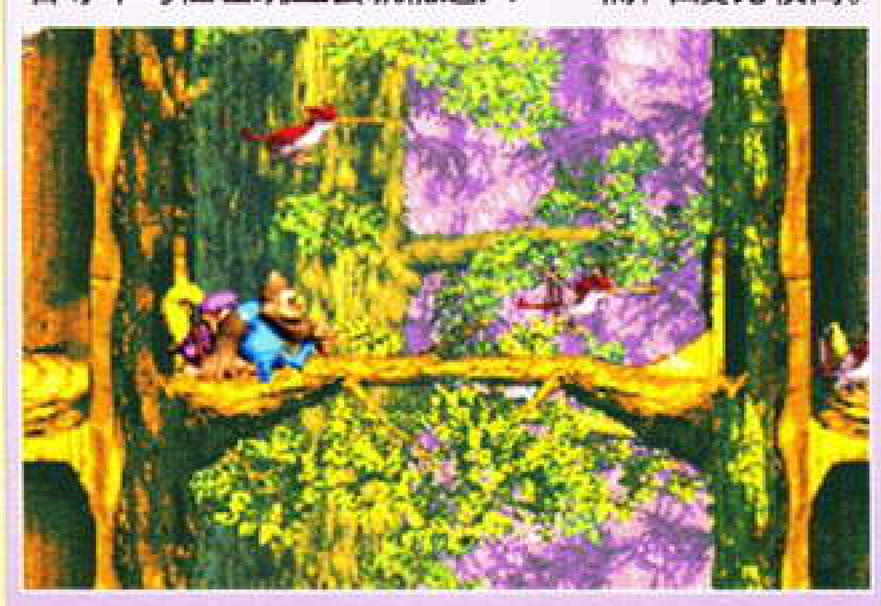


话梅杂志&3DM-SMV

第9-4关 **鳄鱼币**：拿了字母K后，飞往右下方就能见到Bonus桶。

鳄鱼币：字母K之后过了一处"百鸟归巢"的场景（就是左右两边有很多鸟不断飞出树洞），往左上方飞，可见到一处树洞不断飞出啄木鸟，进去后看到2只绿蜂围着一条香蕉转，那条香蕉就是隐藏的Bonus桶。

鳄鱼币：字母N的前面，到达如图所示位置时，踩着啄木鸟往左跳上去就能进入Bonus桶，难度比较高。



DK金币：从本关第2个Bonus出来就能见到持DK金币的鳄鱼，鹦鹉会变成铁桶，只有一次机会啊。

第9-5关



DK金币：终点处可以见到持DK金币的鳄鱼，干掉它即可得到金币

◆收集完46个DK金币，到大地图的Funky小屋，可得到直升机作为奖励。乘船没法到达的地方就可以去了。同时，最后一个迷你游戏也出现了，任务是在3圈内取得赛艇比赛第1名。只要完成Funky的4个迷你游戏，就能得到1只香蕉鸟。

◆大地图上的隐藏洞窟共有6处，可取得6只香蕉鸟，至此20只香蕉鸟收集完毕。

1. Funky小屋右上方的陆地。
2. Bazaar商店左上方的陆地。
3. 左边瀑布上方的梯子右边的陆地。
4. Bazaar商店左下角的洞窟。
5. 左上角悬崖处的洞窟。
6. 右上角悬崖处的洞窟。

最终Boss关

本关Boss还是那只鳄鱼博士。第1回合，避过后面炮台发出的火球，等电流消失后，吸气窗会打开，把铁桶往上扔进去砸中博士背后的飞行器，它就会被吸出来，马上拾起铁桶砸飞行器2次（它冲过来的时候可以跳到电极球上躲避），等博士逃回去后，再按刚才的方法砸3次，它的攻击方式就会改变。第2回合，地板开动了传送带，先不要捡起地上的铁桶，可以阻挡传过来的电流。等电流消失后，赶快拿起铁桶砸飞行器，砸中4次就可搞定博士了。然后带上20只香蕉鸟，到左上角云端把香蕉鸟女王放出来，就能观看最终结局。



香蕉鸟女王驱逐鳄鱼博士的最终结局很有趣吧？现在让我们看看完成度达到什么程度了，什么？只有103%？呵呵，前面的攻略都是按照普通难度来打的，最多只能达到103%。如果想达到最高105%的完成度，就必须用超难模式来打。不过大家不要为了节省时间一开始就选用超难模式，那样只会事半功倍，建议先用普通难度打一遍。熟悉了各关的情况，再打超难模式就顺手很多了。话虽如此，即使做足了准备，超难模式下的某些特殊关和隐藏关难度仍然相当高，要达成105%的完成度也不是件容易的事，各位努力吧。





▶超难模式下的105%完成度终于达成了，时间只用了3小时左右。

话梅杂志&3DM-SMV

文 aironline 编 LIKY



PSP

X战警2 末世降临

◆Activision/Raven Software◆A·RPG◆2005年10月18日
◆美版◆1～4人◆288KB◆49.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse



《X战警2 末世降临》深入研究篇

上一辑为大家献上了游戏的系统和流程，而本辑的研究将会深入地介绍一些战斗的技巧，当然还有隐藏要素的收集等内容，大家可不要错过。

关于角色的培养

状态点数方面，BODY关系到HP值，是每个英雄都要加的，因为状态点数里没有防御力这个指标（只有对非物理型攻击的抗性），所以想扛住敌人的大威力攻击只有靠血多；FOCUS关系到EP值和属性攻击的攻击力，对主要使用各类属性攻击的英雄很重要；STRIKE虽然看起来只增加普通攻击的伤害值，但是有些英雄的特技的伤害值是按照普通攻击的伤害值的固定倍数算的。所以这些英雄一定要优先加STRIKE。SPEED是增加回避率和近战命中率的。如果是偏重远程攻击的英雄则不推荐加。近身攻击的英雄在装备不理想的时候可以适量加一些。

技巧点数方面，要注意大部分英雄拥有两种不同的攻击风格，而每种攻击风格也有不同的辅助技能相配套，这个时候就要有选择地加点，并且在加状态点数的时候也要考虑。下面举两个例子：

STORM（风暴女）：她拥有风和电两类技巧，其中代表性的是WHIRLWIND（龙卷风）和CHAIN LIGHTNING（闪电链）。相对应的也有增加风攻击力和电攻击力的辅助技巧。选择风属性的话性价比很高，但她的XTREME技RAGING TEMPEST（狂风暴雨）是电属性的，威力就要打折扣了，所以索性放弃这个XTREME技好了。选择电属性的话就需要考虑到闪电链消耗EP很多，加状态点的时候就要相对极端的增加FOCUS，MUTANT MASTER（变种人大师）这个技巧也要尽量加满。

NIGHTCRAWLER（夜魔侠）：他的攻击有心灵传送攻击和剑攻击两种。心灵传送攻击的威力是与他的DMG值直接相关的，想提高的话加状态点数就要以STRIKE为主。他的XTREME技MASTER OF CHAOS（混乱主宰）属于心灵传送攻击，是对任意对象的多次攻击，如果以心灵传送攻击为主，可以将此技能加满，对付BOSS威力绝伦。剑攻击的威力只与技巧级别有关，与状态点数是不相干的，如果倾向于使用剑的特技。那么可以偏重增加FOCUS，像SWORD WHIRLWIND（旋风剑）



话梅杂志&3DM-SMV

这样的持续性招数是相当耗费EP的。个人感觉他的心灵传送攻击比剑攻击强一些，TELEPORT FRENZY（疯狂传送）无论对多数敌人还是少数敌人都很有效，配合提升STRIKE相当实用，而MASTER OF CHAOS是不可多得的强力XTREME技，不好好利用实在可惜。

以上两个例子只是提供基本的思路，其他角色的加点可以参照这个思路进行。

关于组队

队伍最好各种人才兼备，有擅长物理攻击的和擅长其他属性攻击的，擅长近身格斗的和擅长大范围攻击的。对付大量杂兵适合选用STORM这样有大范围攻击的英雄，对BOSS适合选用NIGHTCLAWLER这样拥有大威力单体攻击的英雄。拥有心灵移动、蛮力、飞行的英雄最好一个不少。配备一个有LEADERSHIP（领导能力）的英雄对升级会稍有帮助。会领导能力的英雄只有三个：MAGNETO、CYCLOPS、PROFESSOR X。此外特殊组队的特殊效果也是相当值得考虑的。

特殊组队

所谓特殊组队，是指在选择队友时，如果选择了某些固定的搭配，整个队伍会出现有利的效果，下面列举出特殊队伍的名称、效果、人员要求。

AGE OF APOCALYPE 末世时代	
效果	+100% ATTACK RATING

所有的队员都换上AGE OF APOCALYPE风格的装束即可，AGE OF APOCALYPE风格的装束在ACT 3开始的时候可以选用，至于什么是AGE OF APOCALYPE风格的装束，这里给几个例子：MAGNETO大红色披风和衣服，NIGHTCRAWLER红黑相间的衣服背后还有两把剑，JEAN GREY蓝红相间的衣服加红色的怪异发型，WOLVERINE红蓝相间的衣服加上牛角式发型。有了这个范例队伍，其他角色可以自己调试出来，不过CANNONBALL、CABLE、DARK PHOENIX、PROFESSOR X、X-MAN这几位英雄是没有AGE OF APOCALYPE风格的装束的。

AGILE WARRIORS 敏捷战士	
效果	+5% XP
组队人员	NIGHTCRAWLER、SUNFIRE、TOAD、DEADPOOL

BROTHERHOOD OF EVIL 邪恶兄弟会	
效果	+5% XP
组队人员	JUGGERNAUT、MAGNETO、SCARLET WITCH、TOAD

BRUISER BRIGADE 职业拳击队	
效果	击倒敌人获得20 EP
组队人员	JUGGERNAUT、COLOSSUS、WOLVERINE、ROGUE

DARK PAST 黑暗的过去	
效果	5% 对敌人的伤害值转化为自身HP
组队人员	ROGUE、DEADPOOL、GAMBIT、WOLVERINE

DOUBLE DATE 情侣约会	
效果	击倒敌人获得20 HP
组队人员	CYCLOPS、JEAN GREY、GAMBIT、ROUGUE

ENERGY CORPS 能量军团	
效果	+5% 伤害值
组队人员	GAMBIT、BISHOP、CYCLOPS、IRON MAN

FAMILY AFFAIR 家庭事务	
效果	+5 HP回复
组队人员	MAGNETO、PROFESSOR X、SCARLET WITCH、JUGGERNAUT

SPECIAL OPS 特别运作	
效果	+5% DAMAGE
组队人员	BISHOP、DEADPOOL、NIGHTCRAWLER、GAMBIT

FORCES OF NATURE 自然之力	
效果	全属性抗性+10
组队人员	STORM、ICEMAN、SUNFIRE、MAGNETO

HEAVY METAL 重金属	
效果	全状态点数+10
组队人员	COLOSSUS、JUGGERNAUT、IRON MAN、MAGNETO

NEW AVENGERS 新复仇者	
效果	+15% HP最大值
组队人员	IRON MAN、SCARLET WITCH、WOLVERINE、BISHOP

NEW X-MEN 新X战警	
效果	+15% HP最大值
组队人员	NIGHTCLAWLER、STORM、COLOSSUS、WOLVERINE、SUNFIRE、BISHOP

OLD SCHOOL 旧派人物	
效果	+15% EP最大值
组队人员	CYCLOPS、JEAN GREY、ICEMAN、MAGNETO、TOAD、PROFESSOR X

RAVEN KNIGHTS 贪婪骑士	
效果	+60% TECHBIT掉落率
组队人员	ICEMAN、PROFESSOR X、IRON MAN、DEADPOOL

FEMME FATALE 美女队	
效果	5% 对敌人的伤害值转化为自身HP
组队人员	STORM、SCARLET WITCH、ROGUE、JEAN GREY

话梅杂志&3DM-SMV

关于联合攻击

POWER COMBOS（联合攻击）是指当两个英雄同时用特技攻击到一个敌人的时候，特技的威力会加大，并且还会得到XP奖励。本作中联合攻击的使用有一定难度，甚至需要一定的运气。但是联合攻击是通过DANGER ROOM COURSE里某些课程的必要条件，所以有必要掌握一下。据笔者经验，二人同时使用大范围攻击技巧的时候较为容易打出POWER COMBOS；参与英雄的特技持续时间长也容易打出POWER COMBOS；此外，在角色管理菜单里如果将同伴的AI调整为AGGRESSIVE，这样使用L+R键召集队友的时候队友会立即使用特技攻击你正在攻击的敌人，把握好时机一起使用特技痛击敌人吧。(LIKY注：根据LIKY的经验，比较容易打出联合攻击的方法是，首先锁定目标，然后按L键指挥同伴对目标使用必杀技，此后自己也立刻使用必杀技，这样比较容易成功。)

7位隐藏英雄的取得方法

X-MAN、CABLE，CANNONBALL

这三位英雄是要通过取得特定的PLAYABLE COMIC BOOK MISSION来开启的，这些PLAYABLE COMIC BOOK MISSION的位置如下：

X-MAN

ACT1，刚刚来到GENOSHA SEAWALL，飞船船坞左下角一个箱子边上有。

CANNONBALL

ACT4，刚刚进入TOWER ENGINEERING，中央暂时打不开的门前的楼梯边上。

CABLE

ACT 4，BRAIN TRUST快要与STRYFE战斗前的一个两层的大房间里，上层左边的铁丝网里。

DARK PHOENIX、DEADPOOL

这两位英雄只要通关一次即可选用。

IRON MAN

首先我们要在每个ACT找到4个HOMING BEACON。每个ACT里其实都隐藏了6个HOMING BEACON，所以条件并不苛刻。另外，虽然每个ACT有6个，但是如果之前找到过4个的话，剩下的就会变成XB，所以不要奇怪自己运气为什么那么好，正好找到4个。下面是笔者找到的，供大家参考。

ACT1

1.从BLINK制造的传送门出来以后到CERCI CAVERNS入口，绕过去继续向前走到尽头。

2.CERCI CAVERNS进去以后左拐，一个有X标记的地缝对面。

3.BRREN CLIFFS的传送点边上的CERCI BURROWS的深处。

4.GENOSHA SEAWALL从飞船船坞出来，向右边走，角落里某个房间，房门的控制器需要BROTHERHOOD方面的变种英雄才可以启动，属于BROTHERHOOD的英雄有JUGGERNAUT、MAGNETO、SCARLET WITCH和TOAD。

ACT 2

1.JUNGLE RUINS路边一个WEAPON CACHE边上。

2.进入JUNGLE CANAL进入较近的山洞，打通被堵住的通道从另一个出口出来，往回走另一个洞穴里。

3.进入JUNGLE PASS后走右边的路，尽头左边的洞穴里。

4.进入MUWALI SHRINE右边的路上有一个X标记，可以用蛮力型能力打开通路，继续深入，在一块大石柱后面。

ACT 3

1.CORE的入口处，左边的路走到底。

2.在CORE REACTOR打开两个主控制

话梅杂志&3DM-SMV

器，原先关上的门都开启后，中间的路一直走到尽头，一个水池后面。

3.MADRI 神庙入口的房间角落里。

4.DIVINE SANCTUARY，最深处的大房间入口后面的一个小空间，使用飞行一直向上飞到高处的台子上。

ACT 4

1.PERIMETER PLANTFORM的第三个圆形平台上。

2.SEWERS SOUTH 的一个风扇后面，继续深入后左边的房间里有一个电动机，用远程技能破坏再回来拿。

3.NEW YORK SHOUTH SIDE，入口右边的楼顶上。

4.SINISTER' S LAB 里传送点左边房间的可破坏的圆形墙里。

ACT 5

1.RA' S MOUTH，中间第二个十字路口。

2.TEMPLE OF AUNBIS，进门走到地上有胡狼头标记的房间，左手的房间的正中。

3.TEMPLE OF SEKHMET 的出口右转向迷宫深处走，右手边第一个房间。

4.VAULT OF THE AGES，与入口相对的可破坏的墙后面。

每个 ACT 搜集到 4 个 HOMING BEACON后BLINK会在基地里打开一个SECRET BONUS AREA（神秘奖励区域）。ACT 1 到 ACT 4 的 SECRET BOUNS AREA 只要打倒所有的敌人就可以拿到 IRON MAN 的各部分装甲。ACT 5 需要到左边打开雀鸟的机关，到右边踩地上的石头机关，然后到后面打烂柱子。这样中央的地板就会打开。被APOCALYPS囚禁的TONY STAR获救。将所有4个装备给他，他就恢复了IRON MAN的身份，之后就可以选用了。

X 教授

在 DANGER ROOM COMPUTER 上完成所有的DANGER ROOM COURSE（训练屋课程）后便可选用他了。说句闲话，这老头平时都坐在轮椅上冒充残障人士，其实打起架来一点不含糊。联想到《KILLER 7》里的哈曼老头，《FF Ⅶ AC》里的神罗老板……果然，老大坐轮椅，那都只是摆酷而已啊。



全训练课程达成方法

DANGER ROOM COURSE 的各个项目有三种开启方法：一、自动开启。二、在游戏过程中寻找DANGER ROOM DISC以开启。三、在BEAST或FORCE那里买DANGER ROOM DISC开启。下面介绍一下每个DANGER ROOM COURSE 的开启方法以及最低完成条件。

FRESHMAN COURSES

SETTING 101 – HIDDEN GOODS

自动开启。

目的：1 分 30 秒内破坏 10 个箱子（地图上标记的）。

SETTING 102 – THROWING

DANGER ROOM DISC：ACT 1，CERCI CAVERNS，第三个洞厅。

目的：1 分 30 秒内捡起并扔出物体 5 次。

MOVES 103 – TRIPLE HIT

DANGER ROOM DISC：ACT 1，QUEENS LAIR，第一次遇到 ZEALOT 的地方。

目的：1 分 30 秒内用 × × × 的三连击击中敌人 5 次。

MOVES 104 – THROW

DANGER ROOM DISC：与上一个项目是同一张光碟。

目的：1 分钟内抓住并扔出敌人 5 次。

话梅杂志&3DM-SMV

TEAMWORK 105

DANGER ROOM DISC：购买。

目的：3 分钟内打倒 10 个敌人并使用 L+R 的组合键召集同伴 5 次。

MOVES 106 – KNOCKBACK

DANGER ROOM DISC：购买。

目的：2 分钟内使用 ×○○○的击倒连击击中敌人 10 次。

COMBINED POWERS 107

DANGER ROOM DISC：购买。

目的：3 分钟内成功使出 10 次联合攻击 (COMBO)，关于使用联合攻击的方法详见前面解说。

MOVES 108 – STUN

DANGER ROOM DISC：购买。

目的：2 分钟内用○×○○的击昏连技命中敌人 10 次。

QUALIFYING EXAM 100

DANGER ROOM DISC：ACT 1 NORTHERN PLAZA 的入口前走有三个门，左右各关押了一个犯人，其中一个房间里。

目的：打倒 LADY DEATHSTRIKE。



MOVES 201 – TRIP

自动开启。

目的：1 分 30 秒内使用 ×○× 的连技命中敌人 10 次。





MOVES 202 – POPUP

自动开启。

目的：1 分 30 秒内使用 × ×○的浮空攻击命中敌人 10 次。

ASSAULT 203

DANGER ROOM DISC：购买。

目的：打倒 30 个敌人。

DEFEND 204

DANGER ROOM DISC：ACT 2，从 MUWAIL CORRIEDORS 有传送点的房间进入 NUWALI GATEWAY。向前走第二个房间左边的墙打烂。

目的：保护 BEAST 生存 2 分钟。

QUALIFYING EXAM 200

DANGER ROOM DISC：ACT 2，进入 BEYONDERS DANICTUM，进去不远左边的墙边上。

目的：打倒 SAURON。

CHALLENGE – CYCLOPS

DANGER ROOM DISC：ACT 2，进入 JUNGLE CANAL 向右边走不远处。

目的：操纵 CYCLOPS 保护所有的书架 2 分钟。

CHALLENGE – GAMBIT

DANGER ROOM DISC：ACT 2，NUWALI 神庙的 ELEMENTAL TOMB 里的水元素的屋子。

目的：操纵 GAMBIT 2 分钟内打倒 5 个敌人并打烂一个石雕的头。

CHALLENGE – ICEMAN

DANGER ROOM DISC：ACT 3，CORE，把 FORECE 的无线电收发器安装在

话梅杂志&3DM-SMV

CORE 的核心控制器上，FORCE 为英雄们打开门，进门去左边的房间。

目的：生存 2 分钟。



SURVIVAL 301

自动开启。

目的：生存 3 分钟。

TEAMWORK 302

自动开启。

目的：2 分钟内完成 10 次联合攻击。

ASSAULT 303

DANGER ROOM DISC：进入 CORE SECURITY 一直右走第三个房间里面的房间。

目的：打倒 40 个敌人。

DESTROY 304

DANGER ROOM DISC：ACT 3，MADRI TEMPLE 进门第二个房间一排长椅边上。

目的：1 分 45 秒内打坏所有的壶。

QUALIFYING EXAM 300

DANGER ROOM DISC：ACT 3，MEDITATION CHAMBER，最深处两个房间之间的走廊上。

目的：打倒 SUGARMAN。

CHALLENGE – TOAD

DANGER ROOM DISC：ACT 4，PERIMETER PLANTFORM，第二个圆形平台。

目的：操纵 TOAD 打倒 MADRI HIGH PRIEST。





CHALLENGE – PHOENIX

DANGER ROOM DISC：进入 INFINITE ENGINEERING 走最右边的路，来到一个房间，高处的阳台。

目的：操纵 JEAN GREY 打倒 20 个敌人。

CHALLENGE – SCARLET WITCH

DANGER ROOM DISC：ACT 3，MADRI CLOISTERS，环形走廊边上的一个房间。

目的：操纵 SCARLET WITCH 生存 2 分钟。

CHALLENGE – SUNFIRE

DANGER ROOM DISC：ACT 3，ASSEMBLY FACTORY，低温房间边上第二层的一个小柜子里。

目的：打倒 5 个敌人和所有的显示器。





SABOTAGE 401

自动开启。

目的：2 分钟内打倒所有的桶和 INFINITE MARK V。

DEFEND 402

自动开启。

目的：保护 HAVOK 存活 2 分钟。

话梅杂志&3DM-SMV

TEAMWORK 403

DANGER ROOM DISC：ACT 4，STOCKADE，进入BRAIN TRUST大门前的一个大房间，左边的铁丝网后面的一堆铁桶中。

目的：2分钟内打倒15个敌人并完成10次联合攻击。

SURVIVAL 404

DANGER ROOM DISC：NEW YORK SOUTH SIDE，传送点所在的广场的角落里。

目的：生存3分钟。

GRADUATION EXAM 400

DANGER ROOM DISC：ACT 4，SINISTER'S LAB，传送点右边房间可破坏的圆形墙里。

目的：打倒BASTION。

CHALLENGE – COLOSSUS

DANGER ROOM DISC：ACT 4，SEWERS SOUTH，一个较大的L型空间的拐角处。

目的：操纵COLOSSUS 3分钟内打倒30个敌人。

CHALLENGE – MAGNETO

DANGER ROOM DISC：ACT 4 APOCALYPSE'S TOWER入口不远的一个大厅，在中间的巨大雕像脚下。

目的：操纵MAGNETO 2分钟内打倒20个敌人。

CHALLENGE – JUGGERNAUT

DANGER ROOM DISC：ACT 4，BRAIN TRUST，得到DEMON SPAWN的房间的右边的房间，打烂角落的铁丝网。

目的：操纵JUGGERNAUT打倒20个敌人。





CHALLENGE – NIGHTCRAWLER

DANGER ROOM DISC：ACT 4，NEW YORK SOUTH SIDE，传送点所在的广场的角落里OBJECTIVES。

目的：操纵NIGHTCRAWLE生存3分钟并破坏所有的壶。



PROTECT 501

自动开启。

目的：保护所有的箱子并生存2分钟。

ASSAULT 502

自动开启。

目的：打倒30个敌人。

DEFEND 503

DANGER ROOM DISC：ACT 4，HOLDING PENS，一道能量门的后面，需要绕道过去才能拿到，路上会经过传送点。

目的：保护囚犯生存2分钟。



SURVIVAL 504

DANGER ROOM DISC：ACT 5，TEMPLE OF AUNBIS，进门走到地上有胡狼头标记的房间，左手的房间掉下去后

话梅杂志&3DM-SMV

上来的楼梯边上。
目的：生存 3 分钟。

QUALIFYING EXAM 500
DANGER ROOM DISC：ACT 5，HALL OF DEAD，一进门左手边就有一个。
目的：打倒 STRYFE。

CHALLENGE – BISHOP
DANGER ROOM DISC：ACT 5，ANCIENT LABYRINTH 深处有传送点的房间左上角的房间（并不直接相邻）。
目的：操纵 BISHOP 保护所有的箱子并生存 1 分 30 秒。

CHALLENGE – STORM
DANGER ROOM DISC：ACT 4，TOWER ENGINEERING，为了救 BLACK QUEEN 而破坏四个能量控制器的房间，高台的中间。
目的：操纵 STORM 生存 2 分钟。

CHALLENGE – ROGUE
DANGER ROOM DISC：ACT 4，PERIMETER PLANTFORM，第三个雷达阵列平台边上一个隐蔽的角落。
目的：操纵 ROGUE 2 分钟内打倒 5 个敌人并破坏所有燃烧桶。

CHALLENGE – WOLVERINE
DANGER ROOM DISC：ACT 5，TEMPLE OF SEKHMET，进门第一个“工”形房间左上角。
目的：操纵 WOLVERINE 打倒 20 个敌人。



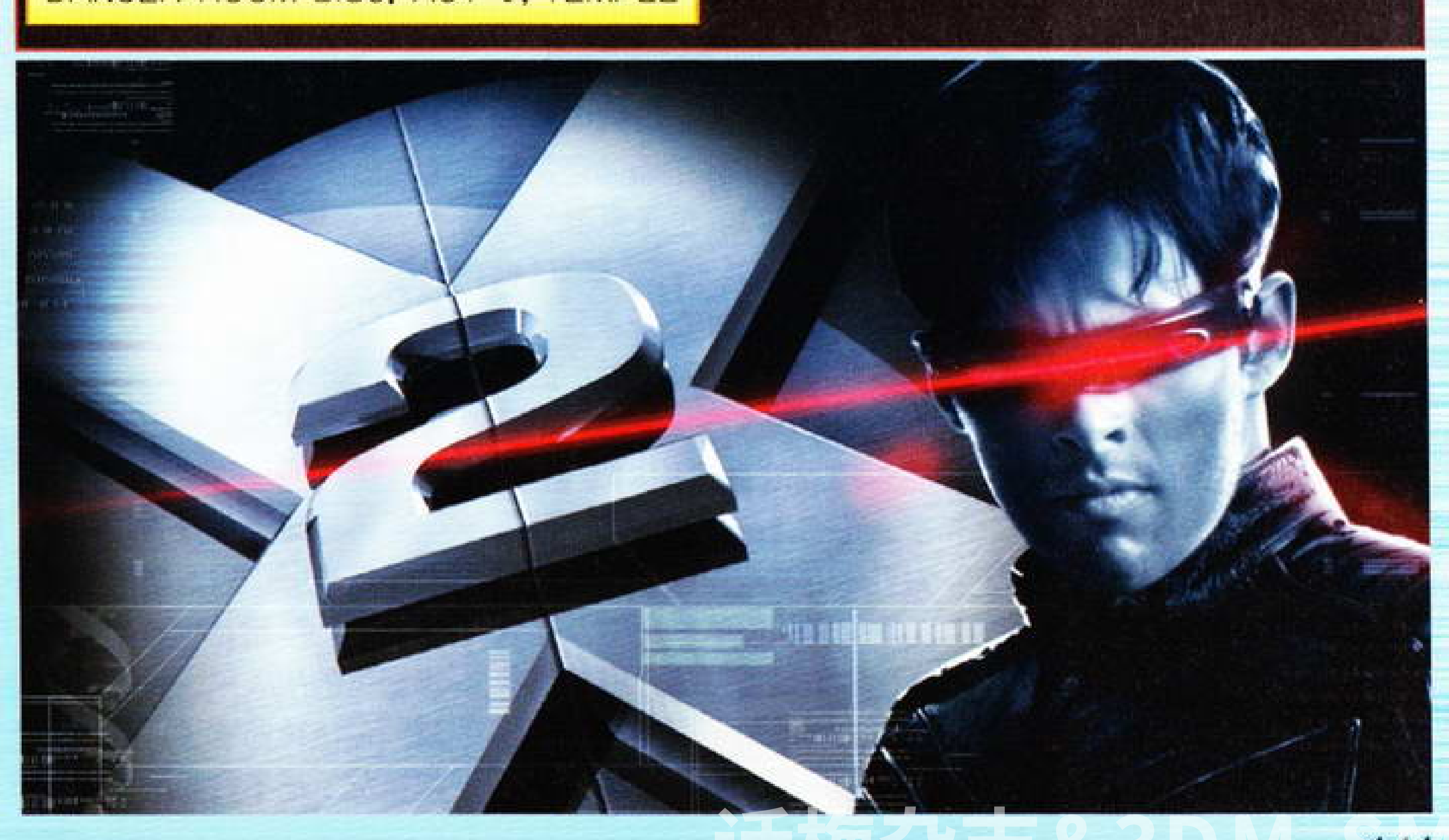
NIGHTMARE 501 – DEATHSTRIKE
自动开启。
目的：打倒 DEATHSTRIKE。

NIGHTMARE 502 – SAURON
自动开启。
目的：打倒 SAURON。

NIGHTMARE 503 – SUGARMAN
自动开启。
目的：打倒 SUGARMAN。

NIGHTMARE 504 – BASTION
自动开启。
目的：打倒 BASTION。

NIGHTMARE 505 – STRYFE
自动开启。
目的：打倒 STRYFE。



话梅杂志&3DM-SUTV

《超级机器人大战J》一周目零改造通关研究



作为GBA上的第6部《机战》，同时也是GBA上《机战》的完结篇，本作的水准还是值得肯定的。机体动作可以说达到了GBA表现力的极限，而对地图武器和一些细节的改变也说明了Banpresto的良苦用心。特别是在参战作品方面加入了如今人气正旺的《高达SEED》和《全金属狂潮》，还有让老FANS感动的《宇宙骑士》，这都让玩家没有了错过如此佳作的理由。笔者在第一时间就开始了对游戏零改造的研究，抱着拿纹章S级评价的斗志，经过10天的艰苦奋斗，终于完成了《机战J》零改造通关的挑战。好了，言归正传，让我们进人零改造《机战J》的世界吧！

在进入游戏前首先要说明一下，因为本作是《机战D》的续作，所以系统方面和“《OG》系列”不太一样。比如：击落敌机是没有PP的，不可以习得技能，没有SP恢复。在“《OG》系列”中，要达到400的某项能力值只需要S/L就可以达成，而在《机战J》中笔者很抱歉地告诉大家这是不可能的。依我的统计，最高也只能达到380～390，（这里单指射击，格斗。技量要想达到400是需要辅助能力芯片提升的，如射击，格斗，技量提升15的芯片等）其他的就更没有可能了。在这里我可以告诉大家，在《机战Ｊ》的本次研究中，S/L大法只用于提升等级而已，其他的就没有什么了。（其实还有得到钱和坠机数，但在零改中钱和坠机数没有太大的作用。）下面就讲一下在零改造和某些具有代表性关卡中应该注意的一些问题。

データ	シナリオ	資金	総ターン	主人公名
1	50	5457291	682	カルヴィナ
2	50	5457291	682	カルヴィナ
3	52	5814691	709	カルヴィナ
4	---	-------	----	-----

第50話　百億の夜と千億の闇　クリア
ユニット名　B・ブリガンディ
Y・J New・TYPE
レベル 84

机体的选择

本次游戏笔者选择了女主角加真实系主角机的组合。看到这儿，一些朋友可能会问，真实系的机体会不会武器攻击力太低，在BOSS战中会不会有些吃亏。其实不然，在零改造的过程中，主角机如果选择了超级系的机体后，乍看之下机体“皮糙肉厚”武器“势如破竹”，但在游戏流程中就会知道没有改造的那一丁点装甲是经不起敌人的狂轰乱炸的。相对运动性来说，要么就打中要么就MISS，30点运动性就产生了它的价值（在主角机中真实系和超级系机体的原始运动性的差距是30）。至于武器攻击力那就更可以无视了，从《机战A》一直玩过来的玩家应该知道，自从《机战A》以后，武器攻击力就被改得平衡了，不是那么轻易就会打出65535来了，特别在零改造中，一台强力机体的武器攻击力是不足以决定一场战役的胜利的。团队合作才是最重要的，没有那些强力的同伴是不可能通关的。游戏一共有52章，在10、20、31、36和46章有分支路线。为保持统一性，笔者全部选择了第一条路线——本路线包括了《SEED》的大部分剧情，是《SEED》FANS的必选路线。



等级和提升方法

这是一个只要是挑战就不能回避的问题，相对于实力日渐增强的敌人来说我们的优势就只有精神指令了。敌人在正常情况下是不会使用精神指令

诂梅杂志&3DM SMY



的，除了在几个特定章节的某个BOSS在同伴被击坠以后会来个必中、热血、铁壁，其他BOSS兼杂兵都不会使用精神指令。所以说，取长补短，尽量提升等级，这对玩家来说是有利无弊的。但如果一味地用修理/补给大法骗经验也就失去了挑战的乐趣了。笔者这次通关共用709个回合，平均等级为80级。（如果重来一次游戏的话，我估计最少要减了150到200个回合，由于一周目游戏不太了解流程，精神的使用是很谨慎的，一不小心本章攻略时间就会付诸东流了。）



在这向大家推荐一个提升等级不错的方法，此法不必在一章花N 多回合去修理和补给，只要在流程中就能解决。具体操作方法如下：众所周知，在正常游戏流程中，乘坐修理和补给系机体的角色，其等级应该是最容易提升的。只要换乘他们的机体，就可以轻松提升等级而又不会抢了主力的击坠数，可谓提升等级的上上之法。当然仅这样还是不够



的，每章出2～4个板凳角色也是很有必要的，而且这些角色最好有合体技，这对等级的快速提升是很有优势的。笔者80%的BOSS都是由板凳解决，一般来说，他们在配合努力的情况下解决一个杂兵会升2级，解决BOSS会升4、5级，《G高达》的女性角色一旦出战，就会在该章提升10级以上，这样的效率足以使你的平均等级得到飙升。到了后期，笔者的主力机师已经不怎么击坠敌人了，都由这些板凳来解决，这就是笔者平均等级很高的原因。（众人：BS，这也是骗……）

关于升级后奖励值的分配

一般来说，这是玩家自己的喜好，但为在BOSS战中轻松一点，那还是加到机师各自的格斗和射击上吧。相对于主力机师， 修理和补给系角色的奖励值还是加到防御、回避上吧，这样勉强耐打一点，在被地图武器攻击后不至于全灭。（按情况而定，某些角色的奖励值也要分在回避上，他们机体运动性相比阿强机体的运动性可是强上好多。）

关于机体和机师能力芯片的装备

在本作芯片方面，提升EN上限的有加50和100的，而武器EN消耗减少10%、20%和30%等，这些还是相当具有实用度的。没有办法，机体不改造，EN实在是太少，就连拥有EN小恢复的女主角机和宇宙骑士笔者也装备了一片EN上限100的芯片，这样女主角在敌人的“机海战术”中才不至于弹尽粮绝。（《机战》小游戏中不乏实用芯片，推荐大家全部完成。）



关于援护的使用

本作中也有在HP不高时就逃跑的BOSS，而且某些BOSS身上也会带有HP、EN的恢复芯片，争取利用援护在我方回合解决他们吧，一不小心下回合他们的HP又满了。像魔神皇帝这类强力机体上装备一个+3援护攻击的芯片，在战斗中是十分有利的。



母舰的用途

本作中的母舰一改前几作中十分脆弱的形象，8 格射程，可以装备4分芯片，2种地图武器，5份SP。这都让笔者不敢小瞧它的战斗力，只要合理利用芯片，就可以让原本强力的它更加BT。（提升EN、提升命中、减低武器EN使用量、增加武器CT，这些芯片都是十分有必要的。）



话梅杂志&3DM-SMV

角色的培养

《SEED》和D-BOY自然不用说了，由于本作中有N多的超级系机体，在零改中最适合培养的有，甲儿、铁也、豹马和健一。大家一定很奇怪竟然没有G高达，上面说的几个在能力值上是肯定没有G高达角色强，这毋庸置疑，但合体技的低消耗使得他们在零改中让人眼前一亮。之所以选择他们也是出于对战局整体的考虑。



由于篇幅关系，这里只例举流程中需要注意的地方和最终章的战法，其余关卡难度不大，玩家可自行攻关。



第18章

本章初期我方配置是《全金属狂潮》的两个角色，不一会我方的增援就会来。关键是在全灭敌人后会在西北方增援10个左右敌人，在敌人增援完后，胜利条件会变更成为6回合内消灭敌人，此时敌人和我方还有一段距离，如果对本话不了解的话估计本章要重打。所以说要在开始后马上让我方在战斗中逐渐向北方移动，那么在敌人增援时就没有什么难度了。



第26章

本章作战目的是要阻止敌人入侵基地，此时要激励机动战士母舰，把它的气力提升到140，合理利用再动和地图炮才能顺利阻止第一批敌人。之后，东南方向又会增援同样目的的敌人，利用主舰的地图炮送他们上西天吧。（笔者的母舰是所有角色中击坠数排在第2的，由此可知地图武器的破坏性。）

第32章

这是本次研究中修理，补给系机体最容易被击坠的一章，本章的3个BOSS都有地图武器，无论任何一个被击坠后，一定就有一个会必中、铁壁，热血。这时的威力就连主角机也要退避三舍，更不要说其他的机体了，怎么才能最大限度的减少损失就成为本章研究的重点。推荐方法有两个：一个就是一回合全歼3个BOSS，但以当时的机体能力并不是那么现实；另外一个就是击坠其中一机后，对使用必中、铁壁，热血的BOSS进行脱力待遇，让他用不了地图武器，以次类推3回合就可以顺利过关。

第34章

本章是《宇宙骑士》的剧情关卡，《宇宙骑士》家族的角色都带有连续攻击和地图武器，注意在排兵部阵时注意不要连在一起。否则一不小心，就只能S/L了。



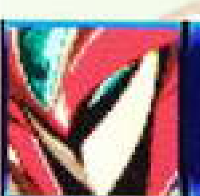
第37章

和第26章一样阻止敌人入侵基地，这次不同的是敌人左右都有，开始时就要分兵两路，一左一右。如果不及时行动的话，就GAMEOVER了。建议出几个移动快一点的，当然地图武器也是不可缺少的，在阻止了敌人后还会增援一些黄色的敌人，如果击坠带头BOSS就会撤退，所以解决完他的小弟再结果他。

第40章和第43章

在攻关过程中一定要注意敌人的连续攻击和BOSS的地图武器，所以适当将阵型分散些比较有利。

第45章

诺梅杂志&3DM-SMY



本章在击败敌人初期配置的BOSS后，会发生特殊剧情，把宇宙骑士和我方大部队分开。因增援BOSS有HP恢复，此时战斗明显出力不讨好，还是等大部队过来以后一回合解决他吧。在集结部队时要注意BOSS的地图武器，以他的能力，一旦发动我方坠机在所难免。还是老战术，脱力后再集结部队。击败此BOSS后，在西边还会增援一部分敌人，其中包括一个HP10万的BOSS，击败他后便可顺利过关。

第50章



在击败敌人初期配置后，敌人会增援，此时作战目的改变为击沉BOSS，但随BOSS增援的还有N多杂兵，就这样让他们撤退那太便宜他们了。怎样先解决杂兵后再击落BOSS？BOSS有连续攻击，地图武器移动力相当BT足有10格。推荐战法，先解决杂兵，然后在我方回合结束时用脱力把BOSS降到使用地图武器的最小气力，就可以结束回合了，下回合就不用担心某些角色的安全了。（由此可知，脱力是遏制BOSS地图武器最好的办法。）



第51章

终章的前篇。在击落了几架敌机后，会增援20架敌机，其中会有2个BOSS，而此时的作战目的也会变更为“10回合击毙两个BOSS”。打开小地图一看，距离2个BOSS还是有一段路程。尽量利用强大角色的地图武器开路，让强力角色一直向BOSS方向快速移动，不要理会路上的杂兵，杂兵让超级系机师解决，6回合左右就可以到达BOSS附近。击败两BOSS后，就进入终章。

下面就到了本次研究的重头戏——攻克最终章。首先笔者向大家推荐一些主力机师与芯片比较完美的搭配表：

机师名称	机体名称	机体装备芯片	机师装备芯片	理　　由
ユリカ	抚子号	EN+50，武器CT+20%，武器EN消耗减少30%，命中+30%	攻击后还可移动，先行攻击	让母舰拥有更强的战斗力
豹马	超电磁V	EN+50，HP+2000装甲+300	2片格斗+5	EN更加充分有利于BOSS战
健一	波鲁迪斯V	EN+50，HP+1500装甲+250	格斗+5，命中+5	可以使用更多的合体技
甲儿	魔神皇帝	EN+50	命中+10，命中+15	在对付杂兵时可以省了必中
铁也	大魔神	EN+50，HP+1000装甲+200	技量+15，技量+10	增加会心一击几率
基拉	自由高达	EN+100	SP消费减20%，射击+10	让SP的使用次数增加
阿斯兰	正义高达	运动性+20射程+2 全武器命+25	SP消费减10%，射击+5	3～7格的射程需要得到加强
女主角	专用机	运动性+20射程+2 全武器命+25，EN+100	SP消费减10%，回避+15	让移动后攻击武器得到加强
D-BOY	专用机	EN+100	SP消费减30%，射击+15	有足够EN使用MAP武器

话梅杂志&3DM-SMV

剩下的角色玩家可斟酌装备芯片。拥有再动的机师可以装备上非常食(SP+50)，这在消磨BOSS的HP方面是很有帮助的。

为配合大家攻略，列出表中芯片中日文名称如下

EN+50＝大型ジェネレーター
EN+100＝パワーエクステンダー
武器CT+20%＝マルチロシケオンSYS
命中+30＝高性能瞄准镜
运动性+20射程+2全武器命+25＝超高性能电子头脑
HP+2000装甲+300＝超合金ニューZα
HP+1500装甲+250＝超合金ニューZ
HP+1000装甲+200＝超合金Z







HP达到了15万，武器的射程达到了最高20格，这也是机战游戏中少有的超远射程。而且BOSS拥有消耗EN的地图武器，而且还有EN恢复。前作中耗残弹的办法看来要被脱力所取代了。本作中BOSS所处的位置是GBA中所有《机战》中最好的一个，他的位置让一格的合体技只能发动一次。这时只要把BOSS的HP打到一半，就会发生特殊剧情。在4个高台建筑物上出现4个有5万HP的敌人和一部分的杂兵增援，这时攻击BOSS他会自动恢复HP，所以要先击坠这4个5万HP的敌人。旁边的杂兵就不用理会他们了，击坠杂兵到一定的程度后是又会出现增援。在搞定4个5万的敌兵后，就可以集中火力进行最后一击了。开始攻击时先用甲儿的特殊武器降低BOSS的装甲，后面队友的攻击伤害值会更高一点。让D-BOY和女主角处在有援护的位置，这时女主角副驾驶一个斗志就可以利用援护攻击减去BOSS2万多的HP。最后一击前不要忘了加上努力和幸运。钱多了是没有坏处的。(众人：零改还要钱，吝啬……)在爆炸声中，BOSS被击坠，世界和平了。

具体方法：我方总共可以出击17架机体，其中两艘母舰和主角必出。游戏开始时有32个敌人，当然BOSS也在其中。此时BOSS有10万的HP，敌人从四面八方向我们逼近，要注意保护后面的修理、补给系机体安全。在解决最初的10万HP后，BOSS会在地图顶端换机体以最终形态出现。BOSS的运动性竟然是30，这可能是机战历史上最终BOSS运动性最低的一个。(奇怪的是BOSS的能力值比起刚才来说上了一个档次，难道是下去喝了两口药……)BOSS换装后





随着《机战J》的发售，GBA的机战也达到了6作。由于NDS和PSP的逐渐成熟，更新换代也是不可必免。《机战MX 携带版》的发售在即，大家将在16:9的画面上再次接受“钢之魂”的洗礼，而双屏的《机战》则更加让人有了无限的幻想。对于即将来临的次世代《超级机器人大战》，你准备好了吗?

话梅杂志&3DM SMY

游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！实战测验通过要点浅谈



想必玩过本作的玩家都很清楚游戏的最大特色——测验系统吧！每月一次的测验决定着玩家的决斗者等级，更决定着玩家的归属。测验在游戏流程中可说是最为重要的环节，而在测验中，实战测验的分值占总分值的一半——300分，所以要想在测验中脱颖而出就必须在实战测验中取得好成绩。

在每次的实战测验中，考官都为制定一个要求，而测验通过条件为：1、考官LP为0；2、满足一定次数的要求。其中满足条件1通过时得到的分数未必是满分；满足条件2的话得到的分数就一定是满分。所以，如何组出能满足考官要求的卡组又是在实战测验中取得好成绩的充要条件。实战测验一共有7个，下面将分别介绍。

条件一 战斗破坏

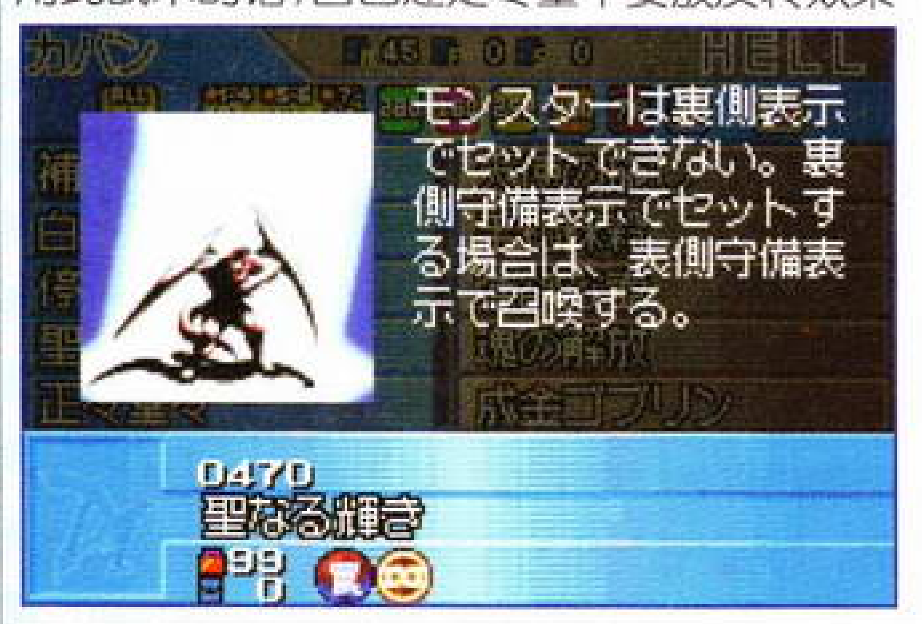
具体条件	满分
给予对手8000点战斗伤害	200分
斗破坏对手10只怪兽	100分

分析：本次测验可以说是基本中的基本，只要组个高ATK强攻卡组就足矣。

注意要点：注意不要因为杀得兴起而快速将对手的生命点降到0，要取得满分就一定要战斗破坏掉对手10只怪兽。所以尽量控制局势，把握住直接攻击的时机。

战术推荐：卡组以高ATK怪兽为主，追求控场。

如果为了攻击得淋漓畅快，可以放下“神圣光辉”以使反转效果无用武之地——当然，用此战术的话，自己还是尽量不要放反转效果的怪兽进卡组。当“神圣光辉”发动后，对手的守备怪兽就再毫无神秘感可言，尽可用玩家场上的高ATK怪兽击破。



另外，为了避免对手在玩家的强力压制下，出现没有怪兽可以召唤的情况，可以考虑在卡组中投入“俊足的似鸟龙”或“过浅的墓穴”等卡。前者可利用效果进行特殊召唤，之后可用作生祭召唤的祭品以召唤高级怪兽，同时也能使对手得到从墓地特殊召唤怪兽的机会，所以在使用前应该注意对手墓地是否有强力怪兽；而“过浅的墓穴”能却要注意对反转效果怪兽的使用和防范。

条件二 魔法使用

具体条件	满分
使用10次魔法卡	300分

分析：魔法卡在游戏王决斗中有着至关重要的作用，甚至往往还能逆转局势。而本条件也就主要考察玩家对于魔法卡的使用熟练度。既然是考察魔法卡使用，那么在组卡组时就应该以魔法卡的使用为中心战术。

注意要点：有时机发动魔法卡时，只要不会对战局产生坏的影响，就应该尽量发动。

战术推荐1：卡组以压缩卡组型魔法卡为主，辅以防御型魔法卡。

关键卡：“RELOAD”、“强欲之壶”、“天使的施舍”、“手牌抹杀”、“成金的小矮人”、“卡通目录”、“代罪羊”等。

“RELOAD”主要用于解决手牌事故，同

时又是速攻魔法，发动时机灵活，用来凑发动魔法数相当不错。

“卡通目录”更是凑数的不二选择，当抽上手一张“卡通目录”后一般就意味着玩家的魔法发动数得加3了。当然，如果卡组中还有一张“卡通世界”的话，那抽到一张“卡通目录”就能发动4张魔法卡，也就完成了将近一半的指标。

“代罪羊”没得说——速攻魔法，又可做防御时的墙壁；而剩下的几张关键卡都属于抽卡压缩型的魔法，没有多少需要讲解的。

由于该卡组以发动魔法为主要目的，所以可以放入与卡组相性极好的“王立图书馆”、“魔法再生”、“神圣魔术师”等卡。“王立图书馆”有着通过发动魔法增加魔力计数器，并在去除3个魔力计数器后抽一张卡的效果，此效果在本卡组中将得到最大限度的发挥，也能为更多魔法卡的上手做出贡献。同时，“王立图书馆”高达2000的防御力也能在防御时起到一定的障壁作用。

“魔法再生”、“神圣魔术师”都是为了回收墓地的魔法卡而放入的，它们能够让玩家最大限度地榨干魔法卡的剩余价值。

战术推荐2：极端的魔法使用战术——“现世与冥界之逆转”卡组·改！

“现世与冥界之逆转”卡组向来追求高效率抽卡战术，力争在第一回合完成FTK（First





Turn Kill），这也要求“冥转”卡组得使用大量魔法，也就使得“冥转”卡组有了在该测验中出场的机会。当然，在这里要测验的是魔法使用，所以也得对“冥转”卡组进行适当的修改。

关键卡：“RELOAD”、“强欲之壶”、“天使的施舍”、“手牌抹杀”、“成金的小矮人”、“卡通目录”、“太阳书”、“月之书”、“愚蠢的埋葬”、“过浅的墓穴”、“变形壶”、“未来壶”。

关键卡里面和战术1里的就不解释了，需要重点解释的是后几张卡：“变形壶”和“未来壶”，本战术中心，与其他卡一起形成强力的抽卡COMBO；“愚蠢的埋葬”，为了“变形壶”和“未来壶”尽快下墓地而准备的引子。另外，在不需要将“变形壶”和“未来壶”送进墓地时，可以选择其他怪兽，例如“混沌的黑魔术师”。只要卡组有怪兽就能发动，这也是此卡荣入该卡组的原因之一；“过浅的墓穴”，实现COMBO的催化剂，既能重复利用墓地的“变形壶”和“未来壶”，也能配合“愚蠢的埋葬”使它们尽快上场；“太阳书”、“月之书”，COMBO最重要的齿轮，能够最有效率、最大限度地使用怪兽的反转效果，而主要目前自然是“变形壶”和“神圣魔术师”。另外，“月之书”作为速攻魔法，还能在对手攻击宣言时发动以阻止对手攻势。

条件三 陷阱使用

具体条件	满分
使用10次陷阱卡	300分

分析：考察完魔法使用，接着又来考察陷阱使用。本次测试条件，我认为是所有条件里第二简单的，仅次于条件1。此次测验专用卡组只需要放入大量能阻止对手攻击的卡片就能通过。

注意要点：组卡组时，尽量选择发动时机灵活的防御型陷阱卡。

战术推荐：给对手带来强大心理压力的完全防御战术！

建议加入卡：“和睦的使者”、“攻击无力化”、“炸裂装甲”、“破坏轮”、“落穴”、“吸收盾”、“圣防护罩 反射之力”之类的防御型陷阱。

首先是“和睦的使者”，该卡发动时机极为灵活，防御效果也极强，实为温存防御性卡组居家必备之良药。剩下的几枚陷阱卡都有阻碍对手进攻的效果，甚至还能恢复生命点数，所以本卡组不太担心可能会被强攻所压制——想想对手每次一发动进攻就中陷阱的郁闷表情，玩家应该很爽吧（笑）！另外，本卡组中还可以尝试加入“强欲之瓶”、“八汰乌之骸”以压缩卡组，同时增加陷阱卡使用数量。

除陷阱之外，玩家不妨考虑在卡组中投入“王家神殿”这一魔法卡，发动此卡后，玩家的陷阱卡在伏盖的回合即可发动这一效果，可以使玩家在一回合内发动抽上手的“强欲之瓶”、“八汰乌之骸”等陷阱卡，以免发生手牌事故。



总之，做一回利希德的感觉是很好的哦！

条件四 直接伤害

具体条件	满分
给对手造成8000点直接伤害	300分

分析：这里的直接伤害指的是除战斗伤害外的效果伤害，而不是直接攻击造成的战斗伤害。所以在组卡组时应当多加入一些有伤害效果的卡片。

注意要点：再次重申——不要把直接伤害和直接攻击划上等号。

战术推荐：一说到效果伤害，大家首先想到的应该就是万恶的自闭削血卡组吧？对，本次我们就用自闭卡组来迎战！

关键卡：“超重力之网”。

“超重力之网”在本卡组中可说是不可或缺的防御战力，为玩家不主动攻击的自闭打法提供了安全保障。可惜的是《GX》里没有“等级制限B地区”，否则自闭卡组将更让人头痛。

推荐卡：“隐形鸟”、“熔岩魔神”、“死亡考拉”、“内置式机枪”、“拷问车轮”、“波动加农炮”、“魔法之筒”、“破坏轮”。

“隐形鸟”可以说是自闭削血卡组的标准配置了，其每反转召唤成功一次便可以给予对手1000点伤害，而它1700的防御力也可以应付下下级怪兽的攻击了。当场上存在“超重力之网”时，想必对手一定会相当头大。

“熔岩魔神”的使用上要谨记一点——切不可打无把握之仗，在自己没有“超重力之网”保护时，如果没有十足的防御措施，还是不要召唤它为妙。当然，如果对手场上有更讨厌的怪兽，那就另当别论了。否则，送给一个3000攻击力的怪兽可不是件好玩的事。



“死亡考拉”、“内置式机枪”都是根据对手的卡给予对手伤害的，这也与卡组有一定的相性。在自闭卡组面前，对手的手卡和场上卡片必然不少，这一次效果发动下来也能给予对手不小的伤害。再加上“死亡考拉”高达1800的防御力，也能在“超重力之网”上手前应付下对手的下级怪兽的攻击。

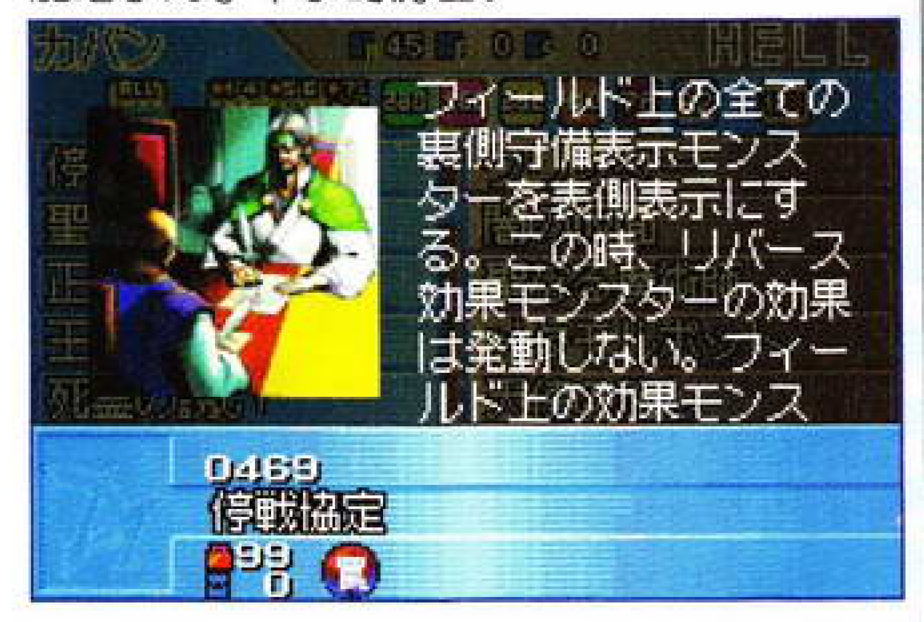
“拷问车轮”在此类卡组中也算是常客了——“六芒星的咒缚”的追加效果版，封锁对手怪兽行动的同时还能在自己的准备阶段给予对手500点的伤害，这样的效果使得本卡在效果伤害卡组中不难找到他的位置。

“波动加农炮”又是为本卡组召唤胜利的一把钥匙。在玩家的主要阶段将场上的“波动加农炮”送进墓地，计算其发动后所经过的玩家的准备阶段数目，并可给对手造成此数目×1000点的伤害。可见，“波动加农炮”也是一把封喉利刃，以它为中心也能组出卡组呢！该卡在本卡组中应该见好就收，不要抱着用此卡

OTK（One Turn Kill）对手的想法，毕竟在本卡组中除了“波动加农炮”，还有着一大票能放对手血的家伙。

最后的“魔法之筒”、“破坏轮”都是大家耳熟能详的基本卡，它们的用途大家也都很熟悉了——阻碍对手攻击并给对手造成生命点数伤害，而这些伤害都能计算到本次测验的直接伤害之中。

另外，如果玩家卡组中反转效果的怪兽不多的话，强烈建议加入一张“停战协定”。此卡能在一定程度上防住对手的反转效果，并也能给予对手不小的伤害。



条件五 融合召唤

具体条件	满分
以融合成功特殊召唤怪兽6次	300分

分析：融合本就是一种既考验使用者技巧，又考验使用者运气的战术。当玩家组好卡组，在决斗进行中，往往也需要很大程度上的运气补正。然而在本游戏中更是加大了这一补正要求——《GX》中没有收录“沼地的魔兽王”、“破坏神·巴萨高”等融合替代品，这使得要在游戏中组出一个好的融合卡组越发困难。所幸的是，本作新收录的“UFO战士”、“电子双生龙”、“电子终结龙”的融合条件都很好满足；而另一方面又新加入了动画中主角所用的E·HERO融合系列，这两者又在一定程度上缓解了融合召唤的压力。

注意要点：耐心耗到完成6次融合召唤的指标吧。

战术推荐：融合！钢铁战士之进化！——机械族加战士族怪兽的华丽融合战术。



关键卡：“元素英雄 火焰翼人”、“元素英雄 闪电巨人”、“元素英雄 闪光火炎翼人”、“电子双生龙”、“电子终结龙”、“UFO战士”及以上融合怪兽素材、“融合”、“融合回收”、“奇迹之融合”。

“元素英雄 火焰翼人”等元素英雄系列的融合卡在融合上比较随意，“元素英雄 羽翼侠”、“元素英雄 爆热女郎”、“元素英雄 黏土侠”、“元素英雄 闪电侠”虽然在攻防上弱了点，但是他们之间的组合方式多样，也还算能弥补点攻防以及效果上的缺憾，最可贵的是这几张融合素材都是战士族，而“UFO战士”也需要战士族做融合素材，所以卡组可以围绕战士族为中心进行组合。

因为元素英雄系列的几个融合怪兽攻击力实在太低，所以为了保证能控制住场面，我又加入了“电子龙”。“电子龙”的特殊召唤能力能够给予敌人突击，并籍此掌握场上主动。而两体和三体都可灵活地进行融合也是电子龙得以进入本融合卡组的资本。

“融合”……嗯，绝对的关键卡，没有任何解说的必要。

“融合回收”可以回收卡组中珍贵的“融合”卡，以便将其投入到下次融合召唤中，这一点可以说对整个卡组的运行有着至关重要的作用。不仅如此，“融合回收”还能回收墓地中的融合素材，这样还能够保证融合材料的充足，从而避免了陷入巧妇难为无米之炊的尴尬境地。

“奇迹之融合”同样也是将墓地的卡片进行再利用——从墓地去除融合素材，融合特殊召唤元素英雄系列的融合怪兽。如此一来，首先是墓地怪兽“第二春”到来；其次，省去了使用“融合”魔法的过程，使得融合要求再次降低，便于轻松完成融合；最后，因为是从墓地选择融合素材，也就降低了手牌的压力，不用刻意将融合素材留在手牌中。

推荐卡："救援狗"、"异次元女战士"、"流氓的佣兵部队"、"增援"、"战士生还"、"愚蠢的埋葬"、"摩天楼"、"RELOAD"、"英雄标记"。

"救援狗"在本卡组中能够起到"融合回收"的部分作用，可以考虑少投入点。

"异次元女战士"、"流氓的佣兵部队"都是战士族里的基本卡，有极高的泛用性。因为本卡组以元素英雄为主，所以投入这两张战士族卡片也有极好的相性，在必要的使用还能和"小小UFO"融合召唤"UFO战士"。

"增援"、"战士生还"这两张卡的加入都是由卡组的主架构决定的。既然围绕战士族组卡，这两张卡就必不可少了。"增援"能够将元素英雄系列的融合素材检索上手（除了"元素英雄 闪电侠"），还能够根据场上局势检索"异次元女战士"或"流氓的佣兵部队"以化解危机。"战士生还"又有着优秀的回收能力。

"愚蠢的埋葬"凭借其效果也应该能够在本卡组中占有一席之地，它既可以配合"奇迹之融合"，也能够配合"战士生还"使用。

"摩天楼"能在一定程度上弥补元素英雄攻击力上的先天不足，但是其效果的局限性不能保证元素英雄能在对手回合生存。如果卡组的卡太多的话，建议压缩掉它。

"RELOAD"，解决手牌事故之用。

"英雄标记"，当自己场上的怪兽被战斗破坏送到墓地时发动，可以从自己的手卡或者卡组选择一只4星以下的名字中带有"元素英雄"的怪兽特殊召唤上场。这样能够更有效率地召集融合素材。

最后，如果卡组还有空位的话，不妨考虑下放3张"闪电龙"和"双头雷龙"。

条件七 特殊召唤

具体条件	满分
成功特殊召唤10次以上	300分

分析：特殊召唤的种类繁多，包括了融合特殊召唤、仪式特殊召唤、效果特殊召唤以及苏生特殊召唤。而这里面又属效果特殊召唤最好满足，所以本次卡组应该以效果特殊召唤为目的进行组建。

注意要点：看准时机主动出击，在自己回合用拥有检索特殊召唤效果的怪兽去进行自杀行为。

战术推荐：结集！友情的纠绊！——以效果特殊召唤不断检索怪兽上场。

关键卡："未来壶"。

"未来壶"的特殊召唤能力相当强，只要翻到的卡全能召唤的话，瞬间就能完成一半的指标，同时，"未来壶"也是号称"以一敌五"的防御圣物，故其真可谓是关键卡中的王牌。

推荐卡："飞碟龟"、"假面龙"、"巨大老鼠"、"高速鼯鼠"、"杀手番茄"、"巨大病毒"。

首先介绍"飞碟龟"+"假面龙"的特殊召唤COMBO。"飞碟龟"被战斗破坏送去墓地的时候，可以从卡组选择一只攻击力1500以下的炎属性怪兽正面攻击表示特殊召唤到自己场上，"假面龙"正好满足这一检索要求，所以"飞碟龟"被战斗破坏送去墓地的时候可以先检索"飞碟龟"进行特殊召唤，当卡组没有"飞碟龟"后就特殊召唤"假面龙"，假面龙被战斗破坏送去墓地的时候又可以检索卡组中剩下的"假面龙"进行特殊召唤。只要保证2张"飞碟龟"和3张"假面龙"都在卡组中的话，这一次COMBO就能完成5次特殊召唤。



接下来的"巨大老鼠"+"高速鼯鼠"、"杀手番茄"+"巨大病毒"的COMBO道理都和"飞碟龟"+"假面龙"COMBO基本相同。个人推荐"巨大老鼠"+"高速鼯鼠"的COMBO——在特殊召唤的同时又能回复生命点数，更能起到防御作用。

另外，这些卡再配合苏生系的卡片将会事半功倍。

后记："《游戏王》系列"博大精深，这些实战测验的解法绝不是这寥寥几千字能尽述的，本人谨在此略为抛砖引玉之举，如有纰漏还请大家包涵。

《洛克人EXE5 加内尔小队》秒杀BOSS战术详解

文 KAKUSIKI  编 铭风

上次为大家介绍了《洛克人EXE5 布鲁斯小队》中的部分战术，由于《加内尔小队》和《布鲁斯小队》的魂和全部的GIGA级CHIP（芯片）完全不相同，所以战术方面也有很大的区别。比如在《布鲁斯小队》里面非常出名的秒杀战术“圣梦”，在《加内尔小队》中由于根本没有“圣梦”这张CHIP，所以无法使用。同样的，在《布鲁斯小队》中大放光彩的搜索魂的卡片搜索在《加内尔小队》里面也浮云了。所以这次要为大家介绍的就是《加内尔小队》专用的秒杀方式，加上上次没有介绍的剩余的两个版本共通秒杀方法，总共10种。



©CAPCOM CO.,LTD.2004,2005 ALL RIGHTS RESERVED.

首先准备工作和《布鲁斯小队》版本基本差不多。由于要得到能够秒杀BOSS的高攻击力，所以心灵窗户的BUG不可少。方法这里再说一次，将程序“幽默感（ユーモアセンス）”装备错误，最简单的方法就是不压线，然后装备上2个必备的程序，分别是CUSTOM1（カスタム1）和CUSTOM2（カスタム2）。切记，程序里不可以放入“BUG停止（バグストッパー）”这个程序，否则心灵窗户的BUG会消失。这样一来就会没有空间供我们放“超级装甲”这个程序了。所以，为了防止不小心被敌人的攻击命中降低评价导致秒杀失败，我们要尽可能多地在文件夹里面放入“隐身”这张芯片，也就是4张。然后，根据自己所选的秒杀战术组合好自己的芯片文件夹。除了必要的主力CHIP以外，还应该放入4张ATTACK+10，4张占地（最好是*），一张满槽（フルカスタム），尽可能多的快槽*（有一张能从数字机得到，其他的就要看RP了），一张ATTACK+30，一张双色点（ダブルポイント）。然后根据需要放入4张“占地泡泡”或是NAVI+20。还有一张很重要的CHIP就是暗黑级CHIP——暗黑附加（ダークプラス）。用混沌融合代替普通融合的原因和《布鲁斯小队》中一样，第一是因为其在战斗开始出现的几率高，第二是因为融合只有一回合时间，可以让我们在第二回合变回普通的洛克人形态来使用同步得到2倍的攻击力。

做完上述准备工作后，就可以准备开始和BOSS战斗了。同样地，第一次遇见不推荐硬打，因为秒杀BOSS的过程可以说是对大家的一个运气的考验。所以准确地做法是第一次逃跑，然后使用“索敌”（6000Z的那个叫エネミーサーチ的东西），然后SAVE，记住，这点很重要。因为“索敌”这个道具是有一定时间限制的。所以需要适当的S/L。一切准备终了以后……LET'S GO！（除战术5～9外，其余为《加内尔小队》中专用的秒杀战术。）

一、从天而降的陨石拳！

主力CHIP：GIGA级CHIP——陨石拳（メテオナックル）。辅助CHIP：占地×2，ATTACK附加系列。

这个组合的地位相当于T《布鲁斯小队》中的“圣梦”，与圣梦相比，必要的辅助CHIP少，而且命中高。不过不足之处则是攻击力不够高，对付FORTE XX这种血牛型的敌人无法秒杀。战术实际使用如下：开战后，利用2次占地把敌人推到最后排，看准同步或愤怒状态使用附加了攻击力的陨石拳就可以了。相当方便。攻击力总计可以达到（100+30+10+10+10）



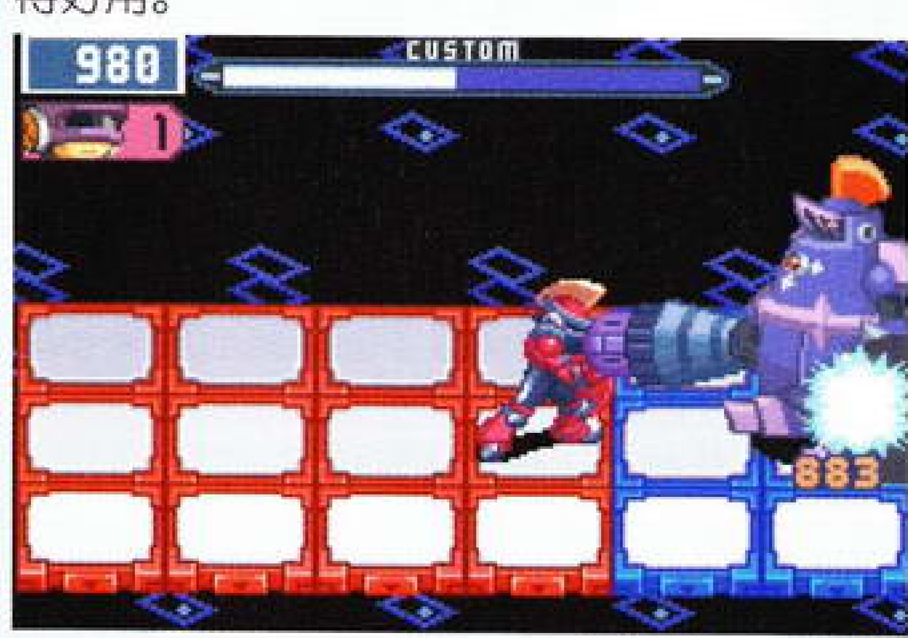
话梅杂志&3DM-SMV

×8×2=2560，对于一般的BOSS来说都是相当可观的伤害了。使用后大家会发现这个组合最大的优点就是实用！这也就是为什么我第一个向大家介绍这个方法。

二、无坚不摧的暗黑钻子！

主力CHIP：DARK级CHIP——暗黑钻子（ダークドリル）。辅助CHIP：占地×1～2，隐身。

这个组合对应的是《布鲁斯小队》本里的"混沌搜索"的秒杀方法。方法是开战后占地1～2次（随便个人喜好），然后蓄力攻击连发就是了。和"混沌搜索"相比，有优点也有缺点。优点是这个攻击有防御崩坏效果，对付骑士人相当奏效。但缺点也很多，首先攻击力不够高，虽然很稳定……（一次600伤害），而且不是瞬时攻击类的，所以比较浪费时间。如果要使用这个战术的话，建议大家把蓄力能力加到LEVEL5，这样会比较快，有效率一点。录象里是以LEVEL1的蓄力能力录的，所以发动一次要蓄力老半天。总体感觉没有"混沌搜索"来得好用。



三、万能强化的黑暗附加！

主力CHIP：各种多段攻击CHIP或PA组合。辅助CHIP：DARK级CHIP——暗黑附加（ダークプラス）。

黑暗附加的真正价值在于它的混沌融合——数字混沌。数字混沌的蓄力攻击可以强化一般不能够强化的PA组合。以无限机枪这个PA为例，它的组合需要3张连号的机关枪。由于是连号的，所以象双色点和攻击附加这一类就算是*号芯片也是不能够一起使用的。但是混沌融合后，由于附加芯片变成了蓄力攻击，就可以方便地为无限机枪加上50点额外攻击力。使得原本攻击力并不高（为20×20）的小鸡一下子变成凤凰，而且时间只有1回合，过了这个回合以后，还可以使用同步，攻击力一下子从原来的400突飞至［(20+50)×20］×2=2800伤害。同样的，由仙人球构成的仙人球舞，用暗黑附加强化以后，也能够达到惊人的效果。虽然说强化后的威力很可怕，但是也是需要相当好的运气。这里就需要有"急速人（クイックマン）"的改造卡来帮忙，因为它一开始就自动附加了快槽的效果。

在没有改造卡的情况下，一定要按照如下攻击方式才能做到10秒内秒杀BOSS。第一回合，快槽+满槽+L/R键马上进入CUSTOM画面。第二回合，混沌融合+PA发动，在这一回合的5秒里为PA附加上50的攻击力。然后等到第3回合，找到同步或愤怒的机会出手！条件比较苛刻，所以不到万不得已，不是很推荐大家用这个方法，因为成功率低。



四、强力追尾的地狱回旋！

主力CHIP：GIGA级CHIP——里·弗尔特（フォルテアナサー）。辅助CHIP：双色点，攻击附加系列，NAVI+20。

和《布鲁斯小队》本的暗黑酸雨一样，是通过强化弗尔特来达到一击毙杀的效果！同样地，攻击高，命中高，必要的CHIP少，是这个组合的最大的魅力。攻击力最高可以达到(160+60+30+20+20)×4×2=2320，基本上所有的BOSS都能秒了。里·弗尔特和《布鲁斯小队》的弗尔特不同，使用时必须注意自己



话梅杂志&3DM-SMV

的站位。一般来说，站到自己场地最后一排的中央就可以使攻击完全命中对手！还有一点必须注意！地狱回旋是属于贴地攻击，也就是说，遇到洞的话会掉下去的。所以不要在有洞的场地使用。

五、《EXE4》的经典再现——地狱曲棍球！

主力CHIP：曲棍球PA——地狱曲棍球（ジゴクホッケー）。辅助CHIP：占地×1（切记，只能一个）。

看过以前《EXE4》秒杀BOSS录象的各位应该还记得那个经典的曲棍球3的无限连杀战术吧。这次由于曲棍球被弱化了，连击数达不到一定的要求，而且连击也不会形成同步状态，所以这次用单发的曲棍球很难KO掉BOSS。那么好吧，单发不行就组合起来用！使用曲棍球的PA来攻击。不过，这次的攻击力有点问题，全中加上同步的话，伤害也不过1800，所以对付那些高HP的BOSS就比较无力了。若是用暗黑附加强化一下的话伤害会上升到2700，效果不错。



六、计算HP的强力5连发的数字球！

主力CHIP：MEGA级CHIP——数字球。辅助CHIP：双色点，攻击附加系列。

首先说一下，攻击方式是直线攻击的，之间不能有障碍物阻挡（包括敌人放出来的可以被破坏的东西，比如阴影人的蝙蝠，云人的云等等）。这张CHIP的攻击力可以自由调节，攻击力在0～99内，具体是根据自身HP的最后2位来决定的，也就是说当自己的HP后两位是99时能够达到最高的攻击力（录象里我用了80）。如何才能自由地控制HP呢？很简单，用毒。首先准备好一张死亡竞赛3，再用毒把自己的HP最后两位变成九十几。直接去暗网络也可以，踩点毒使自己的HP的第二位是9就可以了，不用一定可以去99。然后加上一堆的辅助攻击



CHIP，总计可以给对手（99+60+30+10+10）×5×2=2090伤害。一般也都可以秒了。只要十位在9字头的，就可以打出2000以上伤害。

七、PA——宇宙王子！

主力CHIP：陨石3C×2（メテオアース3），宇宙人SP/DS（コスモマンSP/DS）。辅助CHIP：双色点，ATTACK+30。

这是一个用PA做为主攻手段的组合。攻击力总计可以达到（60+60+30）×9×2=2700伤害。当然这是全中的情况下。要全部命中的话，对手必须处在中间一行才可以。否则的话会有1/3的攻击MISS。不过，就算是MISS了，仍然能够打出1800的伤害，所以这个组合还是比较实用的。而且攻击附带贯通效果，就算有障碍物存在一样能够顺利地攻击到对手！在《加内尔小队》中，更是可以考虑把ATTACK+30替换成混沌数字的黑暗附加来多加20的攻击力。使攻击伤害提高到3060和2040，从而可以忽略敌人的位置直接秒杀。



八、利用属性来大副提升攻击力！

主力CHIP：属性相克CHIP。辅助CHIP：双色点，攻击附加芯片。

对于特定的有属性的BOSS，我们自然可以有特殊的方法来杀掉他。试想一下，比如对付战斧人，他自身是草属性的，被火克，2倍，我们在地上铺上草地，用火攻，2×2倍，我们

话梅杂志&3DM-SMV



自身同步攻击2倍，2×2×2=8倍伤害。火炎拳3的攻击力是140，附加上双色点，再加上一堆攻击附加，伤害直接就达到了极其恐怖的（140+60+30+10+10）×2×2×2=2000！要是从《布鲁斯小队》搞到一张10秒内的汽油人SP（ナパームマンSP）的话，不用攻击附加就直接秒掉了！由此可见，合理地运用属性是相当重要的！另外影象中还举了一个只用一张没有附加任何攻击力的CHIP直接秒杀蟾蜍人的例子来说明属性的重要，具体看录象，这里就不多说了。



九、诅咒道具——草人偶！

主力CHIP：单发的威力巨大的攻击CHIP。辅助CHIP：普通级CHIP——草人偶（ワラニンギョウ），双色点，攻击附加系。

草人偶的作用是让它自己一次受到的伤害数值附加给对手。也就是说，如果我们用高攻击力，广范围攻击同时命中对手和草人偶的话，那么伤害输出是很可观的。不过要注意的是，草人偶的攻击力最高是999，好象不能超过这个界限。而且投掷草人偶的时候，要仍到敌方的最后一排去！因为这样可以防止被敌人的攻击误伤而破坏整个战略。用梦剑PA（ドリームソード）的话效果不错。要注意的是，不是任何的东西都可以可草人偶配合的！置物系的是不允许和草人偶放一起的，因为我方只能在场地上放一个东西。所以象黑炸弹和定时炸弹这种东西是不能和它共用的。



十、黑暗的力量！BUG积蓄战术

主力CHIP：GIGA级CHIP——BUG积蓄（バグチャージ）。辅助CHIP：双色点，攻击附加系列。这个战术之所以放在最后说，是因为这个战术是黑洛克人专用！而且是一种可以说是自虐的秒杀方式。BUG积蓄的作用是让自己的身上每一个BUG变成一发子弹，一发攻击力200。所以战斗开始前，就要把自己的NC装得一塌糊涂，尽量引起尽可能多的BUG，录象里



我利用如图的NC构造总共制作出了9个BUG，下图显示了一部分，分别为：移动BUG，移动碎裂，子弹卡壳，受伤HPBUG，CUSTOM伤害，心灵窗户BUG，异常状态BUG。然后用这些BUG向敌人开炮吧！



以上的10个战术和上一次介绍的总计20个战术肯定不是所有的，而且也不排除有更好的战术。这次的战术只是起到一个帮大家开拓思路，供抛砖引玉之用。最后仍然祝愿大家秒杀BOSS愉快。

诺梅杂志&3DM-SMV

口袋妖怪详尽分析 VOL.11

文 PM525 ニルス 编 马修

外传·退化神功

相信各位口袋FANS在对战方面，很看中的一条便是该精灵的实力高低吧？比如攻击有多强，速度有多高。然而这并非是绝对必要的，退一步来看，其实不少尚未进化完毕的精灵，虽然它们未必能力高强，但总有这点那点很特殊的地方——虽然它们的进化形态不完全，但它们在对战中有着不可取代的特殊地位。对于这些没有进化完毕的精灵，在这里就姑且戏称为"退化"吧，这次我们就来看看个中的微妙之处。

大鄂蚁 ナックラー

栖息在干燥的沙漠之中，在研钵状的巢穴中静静地等待猎物的接近。

ぶんぷ なきごえ おおきさ もどる

№116 ナックラー
ありじごくポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 15.0kg

おおきな アゴは おおいわを かみくだく。
あたまが おおきいので ひっくりかえると
なかなか おきあがる ことが できない。

能力方面

种族值

HP	45	攻击	100	防御	45
特攻	45	特防	45	速度	10

各项能力极限值

HP	294	攻击	328	防御	207
特攻	207	特防	207	速度	130

属性为地面，受到的攻击效果如下：
效果加倍：水，冰，草；
效果减半：岩石，毒；
无效：电；
特性为以下中的一个：
沙地狱(ありじごく)，在场上时禁止对方逃跑和交换。对飞行系和浮游特性精灵无效。
怪力钳(かいりきバサミ)，自己物理攻击不会下降。
强烈推荐第一种特性。

升级所学招数

——：齿突(かみつく)
09：扔沙(すなかけ)
17：偷袭(だましうち)
25：沙龙卷(すなじごく)
33：咬碎(かみくだく)
41：挖洞(あなをほる)
49：沙尘暴(すなあらし)
57：破坏光线(はかいこうせん)

可以装的技能机器

06	10	11	15	17	19	21
22	26～28	32	37	39	42	45
H4	H6					

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	こらえる
すてみタックル	どろかけ
ねごと	のしかかり
みがわり	ものまね

推荐用法

相信各位都一定很熟悉大鄂蚁的最终进化形态吧？没错，这便是钢天王使用的沙漠龙的初级形态。自然，它没有最终形态优秀的防御属性，能力上似乎也只有攻击特别的突出，其

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
起风(かぜおこし)	40	100	35	能打中飞天的敌人且威力倍增	和O12号巴大蝴(バタフリー)遗传
蓄气(きあいだめ)	——	——	30	使用后容易命中要害	和123号飞天螳螂(ストライク)遗传
电光石火(でんこうせっか)	40	100%	30	必定先出	和123号飞天螳螂(ストライク)遗传
生蛋分组：虫组；蛋孵化所需步数：5120 i；公母比例：♂50%、♀50%。在《红·蓝·绿宝石》版本中捕捉到大鄂蚁时，身上有5%几率携带やわらかいすな。					

话梅杂志&3DMGSMV



他惨不忍睹。然而实际上正是由于它的地面属性与沙地狱特性相得益彰，成为难得的退化精灵中的猎捕能手，因此筛选时注意要挑选沙地狱特性的来培养。地面属性没有物理弱点，还能化解电系攻击于无形，看准对方使用电系攻击的机会就可以上来猎捕了。常用努力值分配格式也都是体力和物理攻击满，特殊情况考虑把物理攻击的努力给另外一防。

诚然，仅仅只有地面属性+沙地狱特性这条的话，那么大鄂蚁是无法与有着同样属性特性但速度高强的三地鼠相比，它所独有的优势，大抵也还是那能与最终形态媲美的攻击力，以及更多的特殊攻击招数，如果说当大鄂蚁遇到三地鼠，还真未必能断言胜负。

具体来说，大概分为以下两个方面进行分析：

一、发挥物理攻击的长项。这比较相对容易实现，本系杀伤技地震，能有效震慑到地面系所克制的电系岩石系等精灵，以及弥补地震打击面的岩崩，还起到威胁着不怕沙地狱特性的飞行系等精灵的作用。此外，电光火石也是不错的选择，弥补速度缺陷，也避免被某些干扰技巧破坏攻击套路。自信运气不错的朋友还可以去尝试压制，一旦麻痹生效，那速度便不再是什么问题了。

喜欢游击作战猎捕对手的训练员们则更钟情于给大鄂蚁装上专爱头巾来强化它的杀伤力，因为对手不能交换，那么也不存在使用专爱头巾以后攻击招数落空的情况。

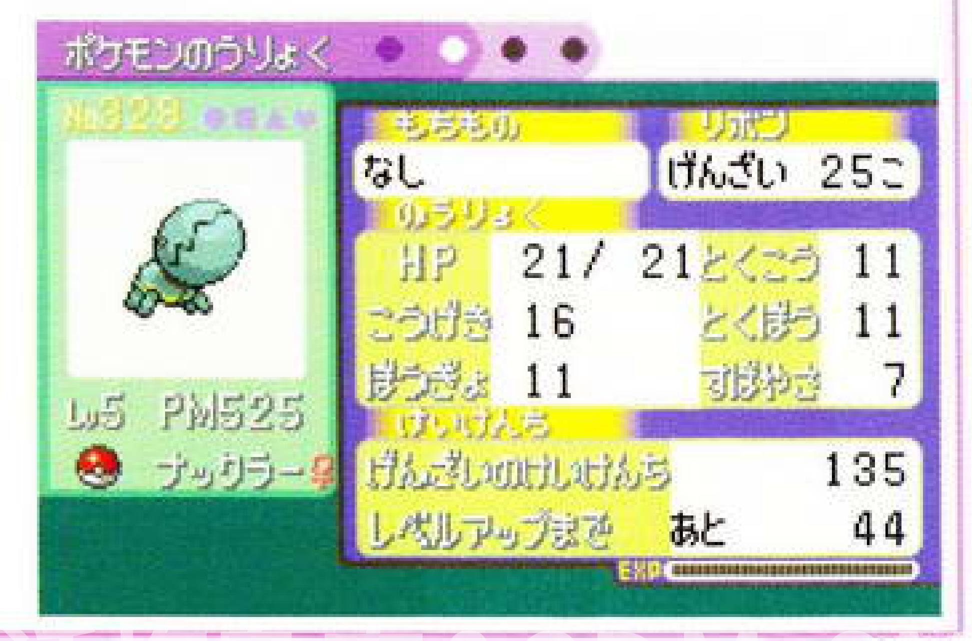
二、充分利用沙地狱特性，开发潜能。这个其实就是考验各位的想象力了：比如给它学保护——令对手总在能行动的回合攻击无效；打算让大鄂蚁压制全场的，则会去研究怎么使用分身、蓄气、替身这些辅助强化技巧——趁着对手没有奏效攻击的时候，先不忙一击灭之，而是自己逐渐把自己的能力强化上去，最终形成气候之后再抬抬手废掉眼前的障碍，之后凭借强化过的能力再灭几只也不是什么难事；被对手的盾牌类精灵纠缠得头疼的训练员们，倒也可以选择带上咬碎、岩碎、剧毒甚至打滚等技巧的大鄂蚁，逐渐瓦解盾牌；恶趣味的人们，也许会考虑弄一只擅长特殊攻击的大鄂蚁吧，招数格式大约是地震+特殊攻击，把特殊攻击和体力的努力值加满，拿亿万威力吸取这些招数欺负地面系近亲、指水系天敌的油，而凭借物理攻击力的基础，地震还是有着不俗的效力；更夸张一些的，会祭出虚张声势+替身这种赌博性质的万灵招数，看对手活活把自己抽耳光至死也不能退缩；相反，想保守打法的话，那便用睡觉+梦话/呼噜来慢慢消耗吧，还顺便治疗意外中的烧伤等异常……

一言以概之，便是遇到难以伤害到大鄂蚁的精灵以后，需善于发挥想象力，活用各类技巧，来利用这个绝佳机会来达到举一反三的效果。

双打场合，沙地狱特性能不必动手就困住对手的两只精灵，加上地震的广阔杀伤范围，塌方的两体害怕效果，大鄂蚁更有着得天独厚的优势，善用保护来提高自己生存率吧，只有自己能交换精灵，就等于是把一半的主动权牢牢攥在了手中。

只不过，复制特性和具备吹飞或吼叫特性的精灵，需要大鄂蚁特别提防。前者能反过来，利用沙地狱特性“举一反三”，以其人之道还治其人之身；后者则是无法长时间困住（注意不是抓不到），然而，大家不妨调整一下队伍，令其吼叫以后，局面更加对吼叫者不利。

大鄂蚁的耐久度比较低，个头小力气大，但若能善于把握时机，灵活游弋，也是一件强力的秘密武器。最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品大鄂蚁的能力，供各位生蛋时参照对比。



珍珠贝

パールル

由结实的外壳保护着，一生中只能产生出一粒完美的珍珠。



能力方面

种族值

HP	35	攻击	64	防御	85
特攻	74	特防	55	速度	32

各项能力极限值

HP	274	攻击	249	防御	295
特攻	271	特防	229	速度	179

属性为水，受到的攻击效果如下：
效果2倍：电，草；
效果减半：水，冰，钢。
特性为贝壳装甲(シェルアーマー)，自己不会受到会心攻击。

升级所学招数

——：贝壳夹(からではさむ)
——：水铁炮(みずでっぽう)
——：旋涡(うずしお)
——：铁壁(てっぺき)

可以装的技能机器

03	06	07	10	13	14	17
18	21	27	32	42～45	H3	H7
H8						

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こごえるかぜ　こらえる
すてみタックル　ねごと
のしかかり　みがわり
ものまね

推荐用法

珍珠贝，装备深海之牙后特殊攻击翻倍，装备深海之鳞后特殊防御翻倍，颇有佛靠金装人靠衣装——不，贝壳靠深海装的意思。

常见努力分配方法是把体力加满，然后视装备道具选择加特殊攻击或者特殊防御。

有人把装备深海之牙的珍珠贝比做水中的皮卡秋，一乘浪一冰冻光束杀遍天下，求雨以后更甚，其实就使用方法而言，它更像嘎拉嘎拉一些，在某些方面依靠属性和耐久能独当一面，不出手则以，一出手便灭人，可缺点就是速度太慢太慢，嘎拉嘎拉接力一次高速移动就能压制全场，而珍珠贝则可能需要两次甚至三次(所以也有把努力分给速度的配法)！相应的弥补，珍珠贝有怪异光这类依靠运气的干扰技巧，也不至于看到鬼蝉和高特防的水系盾牌就傻眼——其实，若无法追求觉醒力来弥补攻击死角的话，那么在接力速度以后使用替身+虚张声势来一边防守一边干扰也是不错的选择。

深海之牙的问题主要是有打击死角和自身基础能力限制，而深海之鳞就没太多的问题，属性良好，耐久超高，贝壳装甲特性防止被人意外会心重创，纯粹消耗怎么用它就怎么用：下毒、混乱、麻痹(压制)以及睡觉梦话呼噜消耗，利用铁壁强化物理防御，此外还多个稀有技巧贝壳夹击，攻击兼消耗还防止对手随意换人来车轮战——同其他纯消耗精灵一样，携带少量附加效果的攻击技巧能预防被对手的挑拨封住行动，照样干扰对手策略；平时也要多留

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
怪异光(あやしいひかり)	—	100%	10	敌混乱	和226号巨翅飞鱼(マンタイン)遗传
超音波(ちょうおんぱ)	—	55%	20	敌混乱	和226号巨翅飞鱼(マンタイン)遗传
玩泥(どろあそび)	—	100%	15	使用后自己受到电系攻击时伤害半减	和260号巨沼怪(ラグラージ)遗传
压制(のしかかり)	85	100%	15	30%机率令敌麻痹	和061号蚊香蛙(ニョロゾ)遗传
栅栏(バリアー)	—	—	30	自己防御力升二级由073号毒刺水母	(ドククラゲ)遗传给222号太阳珊瑚(サニーゴ)，再遗传给珍珠贝
精神回复(リフレッシュ)	—	—	20	自己从中毒、麻痹、烧伤状态解除	和222号太阳珊瑚(サニーゴ)遗传
生蛋分组：水中(1)。蛋孵化所需步数：5120步。公母比例：♂50%、♀50%。在《宝石》版中捕捉到珍珠贝时，身上有5%的几率携带あおいかけら。					

神各种牵制和盾牌杀手精灵窜出来作乱。

讲到这里，有一些小细节值得注意：

比如努力的分配方法，都是深海之牙对应体力和特殊攻击，深海之鳞对应体力和特殊防御——追求极端能力必然招致极端的用法，那么不追求极端能力的分配呢？装备深海之牙以后，依靠道具修正特殊攻击，努力全力去照顾耐久，得到高耐久并且特殊攻击尚可的珍珠贝，同理也能造出高特殊攻击且耐久尚可的珍珠贝，总之，攻击达到一定程度就足够应付大部分精灵了，然而耐久的需求似乎永无止境。也许之所以把贝壳养到LV100不费多少经验，就是因为考虑到需要养许多只努力分配各不同的来随时换着用吧，就同一只贝壳换上不同的装备都有不同的使法。

另外一条特别需要注意的就是所有装备系精灵的共同致命弱点，一旦失去道具，便是个二等残废，因此一旦发现哪个精灵有盗窃道具、打飞道具、交换道具的嫌疑，需慎重探视避免中招，小心驶得万年船。毕竟，深海装备是贝壳的救命稻草。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品珍珠贝的能力，供各位参照对比。





平时居住在池塘中，傍晚以后会在水塘中现身。



能力方面

种族值

HP	40	攻击	30	防御	32
特攻	50	特防	52	速度	65

各项能力极限值

HP	284	攻击	174	防御	182
特攻	218	特防	223	速度	251

属性为水+虫，受到的攻击效果如下：
效果2倍：电，岩石，飞行；
效果减半：水，冰，钢，格斗，地面。
特性为轻快（すいすい），自己雨天速度变为原来的2倍。

升级所学招数

——：泡泡（あわ）
07：电光火石（でんこうせっか）
13：香甜气味（あまいかおり）
19：玩水（みずあそび）
25：泡泡光线（バブルこうせん）
31：高速移动（こうそくいどう）
37：白雾（しろいきり）
37：黑雾（くろいきり）

可以装的技能机器

03	06	10	11	13	14	17~22
27	30	32	42~46	H5		

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
心眼（こころのめ）	—	100%	5	次回合攻击必中、飞天遁地也不能避开	和290号地忍虫（ツチニン）遗传
精神光线（サイケこうせん）	65	100%	20	10%机率敌混乱	和049号末入蛾（モルフォン）遗传
高压水泵（ハイドロポンプ）	120	80%	5	无特效	和260号巨沼怪（ラグラージ）遗传
泥浆喷射（マッドショット）	55	95%	15	敌速度必定降一级	和260号巨沼怪（ラグラージ）遗传
识破（みやぶる）	—	100%	40	敌回避率恢复为最初状态，普通系和格斗系技能可以打中敌鬼系妖怪	和049号末入蛾（モルフォン）遗传
生蛋分组：水中(1)，虫组。蛋孵化所需步数：3840 i。公母比例：♂50%，♀50%。					

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
じこあんじ	すてみタックル
スピードスター	ねごと
みがわり	ものまね

推荐用法

在《红·蓝宝石》中，雨蛛也算是一种比较稀有的精灵，一般大家都是看了电视新闻里雨蛛大量发生的报道以后才去捕获它的吧？作为稀有精灵，它的属性也是独一无二的水+虫，只可惜进化以后摇身一变成了另外一种属性特性完全不同的生物——雨蛾，因此，我还是得研究雨蛛。

和大鄂蚁一样，雨蛛的优势也是在属性和特性的搭配上。特别是属性，是惟一一个能同时减少地面+冰攻击组合的类型，使得它很容易的在水冰钢地格斗漫天飞的时代生存下来。特性又是轻快，放在求雨队中都是一个很特别的角色，有几分貌似盾牌精灵，有几分貌似快攻精灵，又有几分好似辅助精灵，是一名合格的……勤杂工精灵。

努力值上，65的速度比进化形态快，但还是被排到很后面去了，考虑到努力实在有效，加了速度也不明显，倒不妨先考虑耐久的努力，然后看情况决定加特殊攻击与否。高速移动或者求雨以后依靠基础速度就足够超越不少精灵了。

具体来说说招数分类。既然有水属性支持，那么水泵一定要学的，求雨之后，天气修正1.5，乘水属性修正1.5，水泵的威力还是颇可观的。倘若遇到对方换水系或草系来抵挡，就有亿万威力吸取或者冰冻光束来伺候，省却追求苦苦觉醒力量的烦恼。如此一来，努力值分配倒也容易，体力和特殊攻击满即可，若担心被闪电命中则可以以同伴做盾或者自己把特防努力稍微提高来抗衡。

还有一个位置，那就是给雨蛛的身份定位了——放精神光线，大约只是为了对付个别毒系盾牌。放电光火石，对付那些喜欢起死回生的精灵。放盗窃对付装备系精灵。放黑雾对抗强化弱化，只可惜龙舞类强化通常带有飞行系岩石系攻击，速度也无法赶超，去对抗十有八九要败；岩石+地面组合的那些诅咒与剑舞精灵呢？若不是有十成把握可以一两发水泵灭绝，也还是不要企图黑雾对抗——看来看去其实雨蛛的黑雾只能拿来收拾格斗+鬼、地面+冰、水+冰的常见强化攻击组合，和那些强化防御与弱化技巧。与黑雾对应的，自我暗示+虚张声势似乎更适合对付前面几种黑雾不能收拾的强化类型，只是更偏重运气成分一些，失败便得不偿失。

顺便一说，各位乐意冒险的话，可以尝试求雨+替身+虚张声势+水系攻击的惊险做法，也别有一番乐趣。

双打场合，有水泵单体攻击，冰冻风两体减速，香甜气味两体减回避，自身抗震，自我暗示复制强化效果，雨蛛一样不比雨蛾逊色。

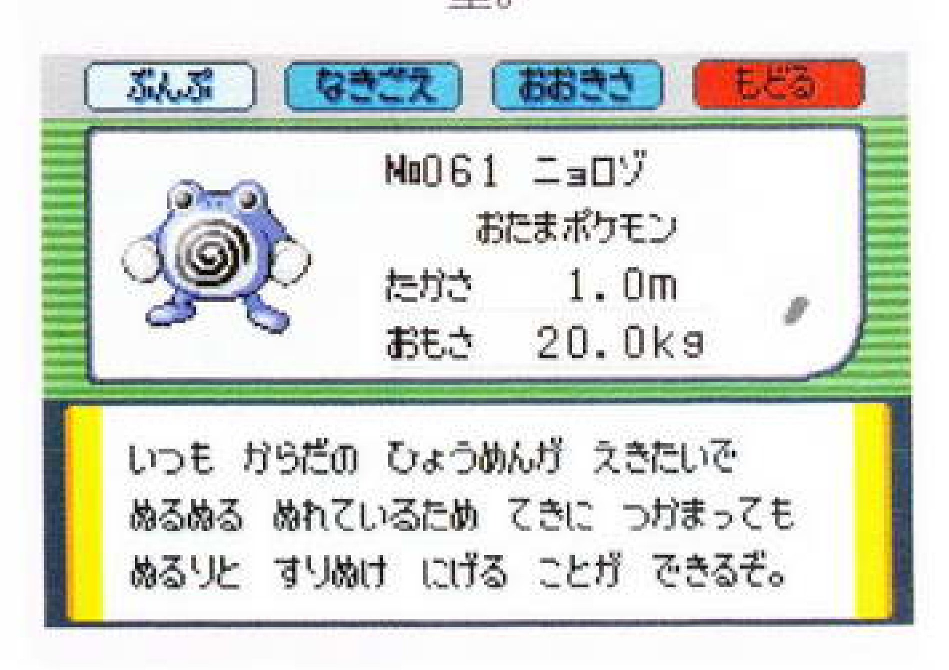
无论属性还是招数上，雨蛛都是独一无二的冷门，倘若善加使用挫败热门，成就感或许更高吧。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品雨蛛的能力，供各位参考。



蚊香蛙
アメタマ

两条腿很发达，能在陆地上生活，但不知为何，喜欢生活在水里。



能力方面

种族值

HP	65	攻击	65	防御	65
特攻	50	特防	50	速度	90

各项能力极限值

HP	334	攻击	251	防御	251
特攻	218	特防	218	速度	306

属性为水，受到的攻击效果如下：
效果2倍：电，草；
效果减半：水，冰，钢。
特性为以下中的一个：
蓄水(ちょすい)，自己受到水系攻击反而会恢复相当于自己最大HP的1/4的体力。
湿气(しめりけ)，在场上时禁止场上全体精灵使用自爆和大爆炸。

升级所学招数

——：泡泡(あわ)
——：催眠术(さいみんじゅつ)
——：水铁炮(みずでっぽう)
07：催眠术(さいみんじゅつ)
13：水铁炮(みずでっぽう)
19：连环巴掌(おうふくビンタ)
27：求雨(あまごい)
35：压制(のしかかり)
43：腹太鼓(はらだいこ)
51：高压水泵(ハイドロポンプ)

可以装的技能机器

01	03	06	07	10	13	14
17	18	21	26～29	31	32	42～46
H3	H4	H6～H8				

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
カウンター　こごえるかぜ
こらえる　すてみタックル
ちきゅうなげ　どろかけ
ねごと　のしかかり
まるくなる　みがわり
メガトンキック　メガトンパンチ
ものまね　ゆびをふる
れいとうパンチ

推荐用法

蚊香蛙家族一共有四位成员，可谓是人丁兴旺，除了最小的蚊香蝌蚪年幼体弱战力不济以外，其他三位都是各有所长，包括尚未进化完毕的蚊香蛙——其主要优点便是族中第一的速度和单纯优秀的水属性。利用湿气特性上来抑制炸弹类精灵，依靠蓄水特性见缝插针地恢复自己体力(对于蚊香蛙而言，这里更推荐使用蓄水特性)。努力分配方法是速度分满并附带性格修正的前提下根据攻击招数选择任意一项攻击分满。

常言说得好，速度快干什么都方便，黑雾白雾等辅助技巧是如此，催眠术抑制对方行动和虚张声势+替身的战法也是如此，这里重点说几个强化类的。

例如腹太鼓，蚊香蛙使用有三大优点，一来速度快容易来得及生效，再者水属性在某些攻击套路之前受到伤害很小，三是灵活撤换依靠特性恢复体力可以反复敲鼓；但也有两大缺点：一是速度虽快，但仍然只算中上，敲鼓成功以后对方迅速换以高速精灵来扑灭，就得不偿失了，因此需避免遭遇高速精灵，最好能带上速度果，正巧也有替身+气合拳的攻击组合与之配合；二是杀伤力严重不足，这不仅仅出在自身攻击由于进化不完全所以不够高上，主要还是攻击招数也不够丰富，找来找去就地震气合拳这些，相比大力蛙少个岩崩就一下子矮半截——如果不是追求高破坏力的话，倒是推荐带上压制与地震多做迂回周旋，毕竟麻痹对方的精灵会有助我方进行更多的战术计划。综上所述，腹太鼓+替身+地震+气合拳是比较稳定的做法——喜欢追求高风险高收益的朋友也可以尝试腹太鼓+地震+压制+催眠术，催眠术这里还能换成黑雾方便队伍对付强化精灵，也

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
黑雾(くろいきり)	—	—	30	双方的能力变化都解除	和283号雨蛛(アメタマ)遗传
冰球(アイスボール) 传	30	90%	20	不受控制地攻击5回合，每次威力倍增，	和365号海牙象王(トドゼルガ)遗
				Miss则从头算起，自己变圆后威力倍增	
心眼(こころのめ)	—	100%	5	次回合攻击必中，飞天遁地也不能避开	和062号大力蛙(ニョロボン)遗传
白雾(しろいきり)	—	—	30	使用后自己的能力不会被敌人降低	和283号雨蛛(アメタマ)遗传
弹跳(はねる)	—	—	40	无特效	和349号丑鱼（ヒンバス)遗传
泡泡光线(バブルこうせん)	65	100%	20	10%机率敌速度降一级	和283号雨蛛(アメタマ)遗传
玩水(みずあそび)	—	100%	15	使用后自己受到炎系攻击时伤害半减	

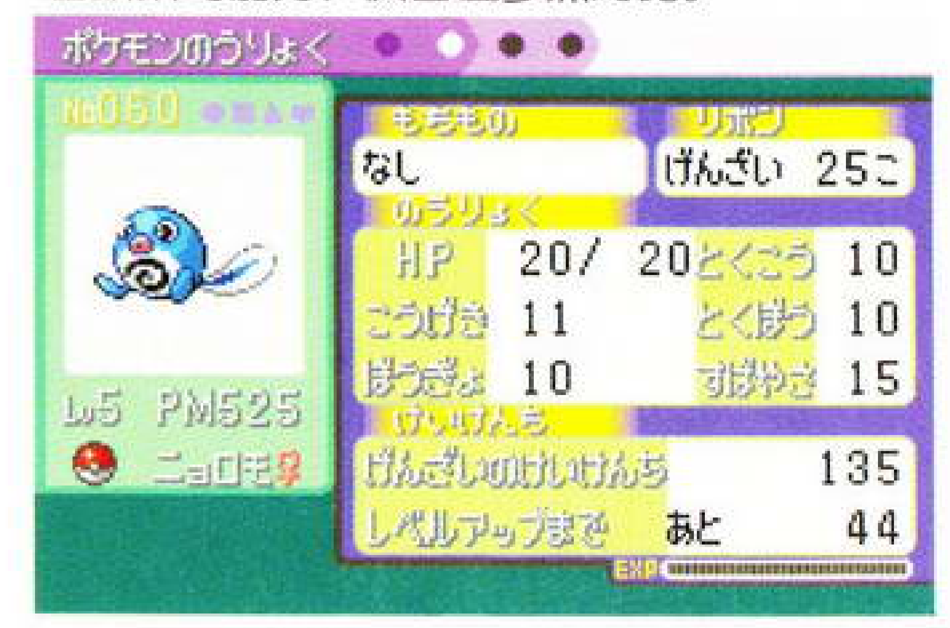
或者索性将邪门进行到底，祭出最高赌博绝学摇手指，（爆）把胜负裁定权交于上天，弄得对方不知所措！

另外一个强化方向则是冰球，这个威力越使越强大的招数，到最后就是特殊防御高强的水系都难以不被一击毙命！比起使用变圆强化，冰球威力提高自身防御（这个显然更适合能力高的那两位进化形态学）的方法，替身+气合拳倒是能和冰球相得益彰，那么，是把冰球和腹太鼓战法联到一起，还是搭配干扰系招数来推动冰球越滚越大？那就看各位的爱好了，只不过依然要注意两点：速度问题，解决方法参见上文；冰球一旦发动，5回合不能操作蚊香蛙，要有对对方阵营足够的了解和牺牲的觉悟。所以，常用组合是冰球+替身+气合拳+腹太鼓，努力分配方法是速度和物理攻击满；或者，冰球+替身+地球投/水泵+催眠术，速度和特殊攻击满，运气好一点的话不一定非要开始便动用冰球，倒是可以先用催眠术控制住局面然后慢慢使用地球投和替身探视对手的底细，再找准机会开始滚冰球。

双打场合，凭借速度优势抢先利用催眠术牵制对手和腹太鼓地震攻击全场，帮助同伴吸收水系攻击，只要注意下安全问题，蚊香蛙也能有大作为。

特异的速度优势和属性特性相辅相成之下，蚊香蛙是不是另外一只值得重视的退化精灵呢？这一切，由身为精灵训练员的你亲手培育体会后，来做出决定。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的蚊香蝌蚪的能力，供各位参照对比。



夜骷鬼 ヨマワル

能使身体变得透明而接近猎物，拥有穿越厚墙板的能力。



种族值

HP	20	攻击	40	防御	90
特攻	30	特防	90	速度	25

各项能力极限值

HP	244	攻击	196	防御	306
特攻	174	特防	306	速度	163

能力方面

属性为草+恶，受到的攻击效果如下：
效果2倍：鬼，邪恶；
效果减半：毒，虫；
无效：普通，格斗，地面（因为特性是浮游）。
特性为浮游（ふゆう），自己不会受到地系攻击技能影响。

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
分担痛苦（いたみわけ）	—	100%	20	双方HP加起来再平分	和200号梦妖（ムウマ）遗传
临别礼物（おきみやげ）	—	100%	10	使用后自己HP减为0，敌攻击与特防降二级	和110号双弹瓦斯（マタドガス）遗传
怨念（おんねん）	—	—	5	当回合如果因对方攻击使自己HP减为0，敌最后使用的技能PP会减为0点	和354号夜游鬼（ジュペッタ）遗传
偷袭（だましうち）	60	—	20	必中技	和354号夜游鬼（ジュペッタ）遗传
封印（ふういん）	—	—	10	敌不能使用自己会用的技能	和282号塞娜特（サーナイト）遗传
殊途同归（みちづれ）	—	—	5	当回合如果因对方攻击使自己HP减为0，敌HP也会减为0	和110号双弹瓦斯（マタドガス）遗传

升级所学招数

——：瞪眼(にらみつける)
——：夜影(ナイトヘッド)
05：束缚(かなしばり)
12：识破(みやぶる)
16：惊吓(おどろかす)
23：可疑光线(あやしいひかり)
27：追击(おいうち)
34：诅咒(のろい)
38：鬼火(おにび)
45：黑眼神(くろいまなざし)
49：预知未来(みらいよち)

可以装的技能机器

04	06	10～14	17	18	21	27
29	30	32	41～46	48	49	H5

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こごえるかぜ　こらえる
じこあんじ　すてみタックル
ねごと　のしかかり
みがわり　ものまね
ゆめくい

推荐用法

夜骷鬼这只鬼可是大有来头，它的进化是相当有名的化功大师木乃伊(サマヨール)，依靠自身超强耐久与优秀属性，配合压力特性，在无形中渐渐消耗掉对手所有招数的PP，最后令其力尽而亡，实在是邪门歪道，为众武林人士所恐惧。强人(鬼？)就是强人，就连它的退化，也是另类的盾牌精灵，不得不使人刮目相看。努力分配方法完全照顾耐久，无论怎么配，体力首先要加满，然后再斟酌着如何分配两防，想去挡物理攻击就加物理防御，想去挡特殊攻击就加特殊防御。

夜骷鬼主要特点就是浮游特性，所有地面系攻击招数无效，撒菱无效，不会被沙地狱特性捕获，夜骷鬼这点，连它的进化都要自叹不如。自身纵然体力低下，但两防都十分出色，配合纯鬼属性浮游特性，弱点少，能化解的攻击多，平时中一些普通效果的招数也不会多疼。

什么？攻击和速度太弱？谁说它需要这些了，鬼者，以诡异招数折磨对手为主。既然能来去自如，神出鬼没的干扰起来自然就很方便了，下毒、鬼火、诅咒、混乱、折磨、挑拨、抢夺、盗窃、束缚、封印招数等等无恶不作，只可惜不会电磁波来弥补速度缺陷，不过这也不是什么大问题，毕竟以上那些套路，不少两两组合起来就是何其残酷的刑罚了，若能够视具体需要稍加变化，使用起来更是得心应手。此外，固定伤害的夜影也是夜骷鬼的宝贵攻击利器。

然后，既然是盾牌，那就不能少了恢复手段。装备上，剩饭资源紧张的话，给夜骷鬼佩带恢复贝壳搭配夜影攻击，LV100的时候也是一次就能有12点的体力入手——这对体力顶天才244的它来说也算不少了。但是，体力少也并不总是缺点，至少在使用平分痛苦的时候，夜骷鬼通常都是占大便宜的一边——想象一下对满体力的快乐蛋平分痛苦是什么后果，所以体力高的精灵见到这种夜骷鬼还是立刻逃走避免被揩油的为妙。因为对方不停睡觉恢复体力打消耗战而头疼不已的训练员们，也可以考虑给夜骷鬼装上睡觉+封印，“只许州官放火不许百姓点灯”，对耗起来的最终胜负相信各位已经很清楚了吧？推荐自信且有极强读心能力的朋友们给夜骷鬼装备抢夺来获取免费午餐，(爆)毕竟强化类精灵是盾牌类精灵的客星，如能抢夺来反攻之，便是神技了。

盾牌的最后一道防线，以死相逼。什么怨念啊，殊途同归啊，包括诅咒，都是在拿自己性命来要挟对方，“我玩完了，你也不会好过”。对于没有速度优势的夜骷鬼来说就是这样，那些技巧与其说是要当真生效，来一命陪一命，倒不如说是一边把刀架在自己脖子上还在一边企图找到生路——例如放了殊途同归以后，对方不敢轻易消灭夜骷鬼，于是就有了反扑的机会，使用上述恢复或者干扰开始作乱。

综上所述，夜骷鬼虽然花样繁多，其实都逃不出一个大概配招格式：干扰技巧+恢复技



巧+自杀技巧，努力分满体力，再考虑分配防御。不过也有特例，在低种族之间的战斗里，冥想夜骷鬼就有了相当强的杀伤力……

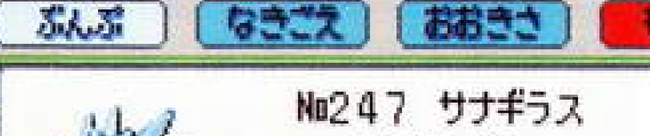
双打就更不用说了，不怕地震，不怕同伴自爆，协助同伴释放各种干扰（还有两体攻击减速的冰冻风）也是不错的选择。最近出的GC新作《XD》里竟然还学到了助手，配合同伴的大爆炸威力更强，自己也不会受伤，一举两得。

正所谓知己知彼，百战百胜，诸位正派人士即使是不屑于钻研夜骷鬼这样的外道邪魔，起码亦需了解一下，以做到防患于未然。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品夜骷鬼的能力，供各位参照对比。（见上页右下图）

蛹甲兽 サナギラス

虽覆盖着外壳却能自由地飞行，坚硬与力量并存，具有超群的破坏力。



No247 サナギラス
だんがんポケモン
たかさ 1.2m
おもさ 152.0kg

たいないで つくりだした ガスを あっしゅくして いきおいよく ふんしゃする ことで とんでいく。 こうてつに ぶつかっても へいきな ボディだ。

属性为岩石+地面，受到的攻击效果如下：
效果4倍：水，草；
效果2倍：冰，格斗，地面，钢；
效果减半：飞行，普通，岩石；
效果1/4：毒；
无效：电。
特性为蜕皮（だっぴ），每回合有30%几率治愈自己的文字异常状态（毒，剧毒，麻痹，烧伤，睡眠，冰冻）。

能力方面

种族值

HP	70	攻击	84	防御	70
特攻	65	特防	70	速度	51

各项能力极限值

HP	334	攻击	293	防御	262
特攻	251	特防	262	速度	221

升级所学招数

——：齿突（かみつく）
——：瞪眼（にらみつける）
——：沙尘暴（すなあらし）
——：讨厌声音（いやなおと）
08：沙尘暴（すなあらし）
15：讨厌声音（いやなおと）
22：岩崩（いわなだれ）
29：暴走（あばれる）
38：恐惧颜（こわいかお）
47：咬碎（かみくだく）

遗传所能学到的技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
追击（おいうち）	40	100%	20	敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增	和254号草蜥蜴（ジュカイン）遗传
蓄气（きあいだめ）	——	——	30	使用后容易命中要害	和105号和嘎拉嘎拉（ガラガラ）遗传
激鳞（げきりん）	90	100%	15	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱	由149号快龙（カイリュー）遗传给004号小火龙（ヒトカゲ），再遗传给246号幼甲兽（ヨーギラス）
原始力量（げんしのちから）	60	100%	5	10%几率自己全部能力升一级	由139号多刺菊石兽（オムスター）遗传给158号小锯鳄（ワニノコ），再遗传给246号幼甲兽（ヨーギラス）
诅咒（のろい）	—	—	10	属性不明。鬼系妖怪使用时，减少自己HP最大值的1/2，每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其他系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级	和080号呆河马（ヤドラン）遗传
践踏（ふみつけ）	65	100%	20	30%几率敌害怕，打中变小的敌人时威力倍增	和108号大舌头（ベロリンガ）遗传
龙之舞（りゅうのまい）	—	—	20	自己攻击与速度升一级	由334号青云龙（チルタリス）遗传给149号快龙（カイリュー），再遗传给246号幼甲兽（ヨーギラス）
生蛋分组：怪兽组。蛋孵化所需步数：10240步。公母比例：♂50%，♀50%。					

56：地震(じしん)
65：破坏光线(はかいこうせん)

可以装的技能机器

06	10～12	15	17	18	21	26～28
31	32	37	41～45	H6		

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	こらえる
すてみタックル	どろかけ
ねごと	のしかかり
みがわり	ものまね

推荐用法

蛹甲兽是巨大甲龙(バンギラス)进化前的形态，属性是倍受恶评的地面+岩石，弱点全是常见属性，不过既然有好几个减半和一个无效，那么它安全上的问题也不是很大。而且还有蜕皮这样优秀的恢复特性，拿来抵挡各种异常攻击也很好使；搭配睡觉，运气好的时候可以反复无限再生，这也就是为何让它有极大的弱点了——就是避免其无止境地消耗下去。

蛹甲兽比较有效的一个行动套路就是沿袭自巨大甲龙的龙舞战法，岩崩+地震+龙舞+睡觉(和巨大甲龙比起来，因为有地面属性修正，实际地震威力可能更高)，努力分配攻击和耐久，找到合适的机会便开始不断龙舞，受伤就靠蜕皮特性+睡觉回复，遇到天敌打不过立刻逃走，保存战力，以图东山再起。到战斗后期，天敌越来越少的时候，总会有朝一日得以龙舞成功，开始大反扑。盾牌和速攻强化精灵双用，这实在是非常让对手头疼的，若有捕获技巧务必需早日抓来灭之以绝后患。(不想被对方辅助毁灭强化成果，也可以考虑把地震换成挑拨，速度允许的话还能抑制住接力棒。)

诅咒用法则走的是另外一条相反的路，龙舞是争取到高速高攻以后匆匆开始灭团，诅咒则不然，需放到后期双方精灵数目变少、攻击属性渐渐单一、不便频繁交换、开始拉锯消磨的阶段，一边承受攻击一边强化自身防御攻击，同时依然依靠蜕皮特性和睡觉回复，最终诅咒圆满，成为可怕的物理攻防妖怪。诅咒用法格式完全类似龙舞，岩崩+地震+诅咒+睡觉，努力可以考虑全部给耐久，因为消耗战中耐久比攻击更为重要。使用时也需注意个别情况，比如高诅咒强化效果一阶段的撒娇、讨厌声音，以及浑水摸鱼的自我暗示和抢夺，直接毁灭诅咒成果的吼叫吹飞和黑雾，禁止诅咒和睡觉的挑拨，最麻烦的还是鼓掌——没有速度以后很容易被大大小小的鼓掌所操纵，这也是为何要把诅咒放到最后压轴的原因之一——避开所有鼓掌精灵。

说完正统用法说另类的，既然恢复容易，自然可以使用“虚张声势+替身+噪音+睡觉，努力全加耐久”这样的全赌博组合，传说中让神来决定胜负的魔术战法，如果担心对方换我行我素特性的精灵，噪音也可以换为某攻击招数。喜欢意外惊喜的朋友也可以考虑让蛹甲兽装备“压制/岩石封+咬碎+碎岩+睡觉，耐久全满”这样让对手持续能力下降的组合，娱乐娱乐。

蜕皮特性的精灵几乎都因为这样那样的原因没有双打的优势，蛹甲兽也不例外，除了依赖同伴吸引火力迅速龙舞强化以外(岩崩和地震都能攻击到对方两体)，非要说还有什么价值的话，就只有把自己的宝贵特性交换给同伴了吧。

虽然不是最终形态，却也是岩石+地面属性中的高人，未来的王者。最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品幼甲兽的能力供参考。



文章最后，照例是对文中的一些注明：升级所学招式中的“——”指的是PM的初始招数。所谓各项能力极限值，指的是在个体指满、性格修正、努力值满的情况下的极限数值。而每只PM最后所给出极品PM，其数值都是无性格修正、无努力值的，有性格修正的话，+的能力乘1.1、—的乘0.9即可。由于重要配招已在用法中提及，故文中PM可装备技能机器一项只给出编号，应用时请大家在游戏中自行对照。除非文中特别注明，否则文中所有招式，都以《绿宝石》和《火红·叶绿》为准。而具体在实际游戏和对战时如何使用PM，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。



GBA 大金刚王国3

◆特殊密码

开始游戏时可以在Options的Cheats模式中输入以下特定的密码，从而开启一些隐藏的要素，成功的话会有迪克西惊叫的音效。需要说明的是，超难模式必须重新游戏才有效，而MONKEY和AQUA这两个密码如果使用的话，会影响成绩排行榜时的评价。

——kenyo

输入密码	效果
MUSIC	音乐模式
MONKEY	增加50条命
HARDER	游戏中没有记录桶(困难模式)
TUFFER	游戏中没有DK桶和记录桶(超难模式)
KREDITS	观看游戏制作人员表
AQUA	直接拿到98个鳄鱼币(有24%的完成度)
EXTRAS	可在标题画面玩到所有迷你游戏

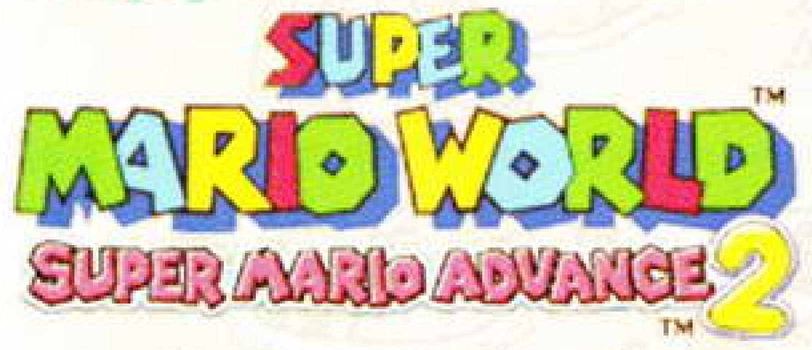


GBA 超级马里奥A2

◆快速加命法

在3-3关里，先出山洞，穿过露天场地，进入室内走到最右边，那里有个大POWER。拔起来后按R键加速向左跑（以回避那两个冲过来的敌人）。从两个敌人下面穿过后，看准时机，等那两个家伙再次出现时就扔POWER，之后就加速往左跑，在POWER震完之前看到场景里面所有的敌人就可以了。在这个场景里有12个敌人，都震掉一共可以加8条命，即使前面把握得不太好，一般也能得到5条命以上。震完后就存档退出，反复几次，就可以轻松地把命加到99了。

——广西 韦杰文



GBA 袋狼3

◆无限获得1HP和宝石

游戏的系统有个BUG：进入任务后，存盘退出任务，得到的东西保留，HP全回复，而且任务中的道具可以再生。所以可以利用这个办法，反复进出第一张大地图的RESCUE GENERAL那个任务里面，可以重复取得1HP和无限宝石。

话梅杂志&3DM-SMV

X战警2 末世降临

◆开启所有的漫画

游戏中的漫画（Comic Books）需要慢慢在关卡中收集，不过有一种方法可以直接获得所有漫画，方法是在基地的“Review Computer”电脑中，输入“→、←、←、→、↑、↑、→、Start”，成功后可以听到音效，你会看到所有的漫画都已经开启了。需要说明的，使用此秘技后正常流程中的所有漫画便会消失。

▲输入秘技后所有的漫画都开启了。

◆开启所有影像

正常流程中的剧情影像只要看过一遍后便会记录在“Review Computer”电脑，以后可以随时观看，如果在“Review Computer”电脑中输入“←、→、→、←、↓、↓、←、Start”，便可以开启所有影像，包括爆机影像。

海豹突击队 烽火战歌

◆获得隐藏角色

完成单人模式和紧急行动中的一些任务可以开启一些隐藏角色，这些隐藏角色可以在多人游戏模式中选用，具体出现条件如下。



隐藏角色	出现条件
Benito Salazar Zayas	完成“Socom 3”中的波兰任务
Dr. Basia Mironova	完成“Socom 3”中的南非任务
Colonel Al-Kamil Sarwat	完成“Socom 3”中的南非任务
Gamal Imad	完成“Socom 3”中的亚洲任务
Elite Seal	完成“Socom：FTB”中的所有紧急行动

古惑狼赛车

◆获得 PS2 版的联动

近期刚刚发售的PSP版《古惑狼赛车》是可以与10月份发售的PS2版《古惑狼赛车》进行联动的，联动方式是用USB线连接PSP和PS2，当然两者都要放入《古惑狼赛车》的游戏。联动后，PSP版能获得PS2版中的特别赛道、特别赛车。具体包括：





赛道	Extinction Party
赛道	Jungle Rumble
赛车	古惑狼PS2版特别赛车
赛车	CrunchPS2版特别赛车
赛车	Neo Cortex PS2版特别赛车
赛车	Nina PS2版特别赛车
赛车	Pasadena PS2版特别赛车

话梅杂志&3DM-SMV



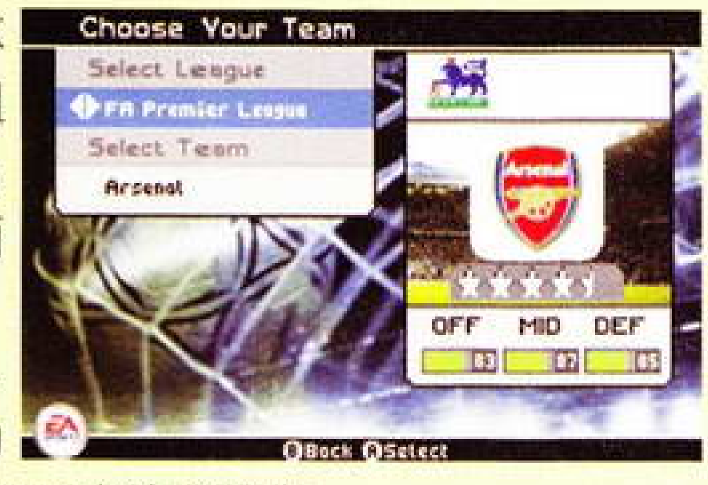


《FIFA足球 06》

上手指南+挑战模式详解

《FIFA足球 06》GBA版发售已经有一段时间了，对于仅有GBA的玩家来说，挑战模式以及众多的游戏变更点还是值得尝试的，从各掌机论坛玩友的良好反应来看，本作也得到了大部分玩家的肯定。本文将介绍最简单的上手技巧以及很具有吸引力的一个游戏模式——“挑战模式”的详细指导，力求为大家奉献一道丰盛的“足球+游戏”的大餐。

上手指南



一年一度的“《FIFA足球》系列”最新作如约而至，本作虽然在进化程度上不及前作那般脱胎换骨，不过还是去粗取精地保留了很多优秀的设定，同时改进了一些不足之处，而“Challenges（挑战模式）”和“Carrer（职业联赛）”两个广受好评的模式依然健在。

初次游戏时，游戏会要求玩家选择自己最喜欢的球队，这样以后每次进入队伍选择画面时玩家所支持的球队将成为第一默认队伍，很贴心的设计。想更改的话，可以在Options中选择操作。

键位介绍	
十字键	控制球员移动
START键	暂停，开启菜单
SELECT键	比赛回放（此前的一小段时间内）
R键	加速

作为进攻一方	
A键	射门（射门范围内）／过顶球／争抢空中来球
B键	短传／争抢空中来球／2过1（长按不放）
L键	停高空来球
L+A	传位置球
L+B	长传

作为防守一方	
A键	抢断／争抢空中来球
B键	更换操作队员／争抢空中来球／门将出击（长按不放）
L键	停高空来球
L+A	铲球
L+B	直接切换到位置最靠后的队员



话梅杂志&3DM-SMV

定位球踢法

定位球作为足球比赛中重要的得分手段，受到了各球队的重视。在足球游戏中也是如此，虽然本作的定位球操作还是没有得到足够的重视。不过相比GBA版的前几作而言，本作的操作还是有着很大不同的，我们来一起看一下。

间接仁意球： 被对手在射门范围外侵犯后发生，游戏视角变为第一人称，可以按B传给附近队友，也可以按A起高球到禁区让队友抢点射门。

直接仁意球： 被对手在射门范围内（不包括禁区）侵犯后发生，游戏视角变为第一人称，会出现射门目标，玩家选定射门目标后，画面下放出现左右滑动的小块，需要按下A键使之落在射门精确点上，靠得越近，球射出后越精确。需要注意，踢直接仁意球有时间限制，如果不尽快做出反应，游戏会代替玩家自动判罚。

界外球： 球出界后获得，本作中的界外球并非足球游戏中司空见惯的控制抛球队员选定抛掷方向，而是先选定接球队员，然后控制其跑位，按下A或者B都可以将球抛掷给该队员。

角球： 球出底线后获得，和界外球有异曲同工之妙，不能调整罚球队员的方向，而是选定接球队员，然后控制其跑位，按下A是高球，按B是战术角球。

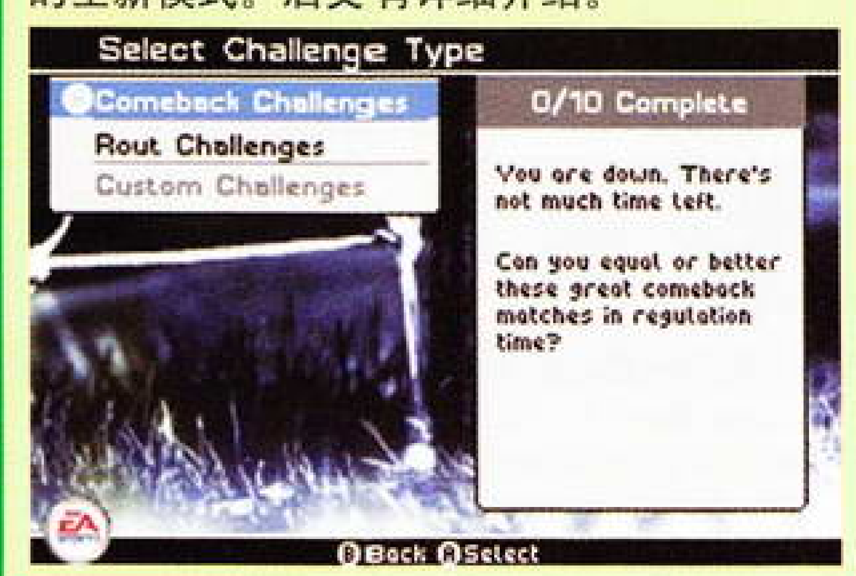
点球： 被对方在禁区内侵犯后发生，作为射门队员游戏视角变为第一人称，出现射门目标，玩家选定射门目标后，画面下方出现左右滑动的小块，需要按下A键使之落在射门精确点上，靠得越近，球射出后越精确。需要注意，踢点球有时间限制，如果不尽快做出反应，游戏会代替玩家自动判罚。充当门将的话，就要靠运气判断方向，而后用十字键配合A扑球了。

主菜单介绍

Kick Off（比赛模式）： 普通的比赛模式，相当于系列以前的“友谊赛模式”，玩家可自行选择自己的球队和对手。



Challenges（挑战模式）： 自《05》开始引进的全新模式。后文有详细介绍。



Carrer（职业联赛）： 选择一个俱乐部球队，参加该队在一个赛季中的所有比赛(包括该队隶属的联赛、以及冠军杯还有国内杯赛等等)，不同的球队有不同的仁务指标，是一个不错的模式。

Competition（比赛模式）： 参加包括世界杯在内的各大杯赛以及各国联赛。

Multiplayer（联机模式）：想和朋友对战，就选择这个模式吧。

Options（设置）



Game Settings： 游戏设置，可以选择游戏难度、天气状况、半场时间、是否有加时、是否开启犯规判罚、是否显示球员姓名等等。

Control Options： 键位设置，如果不习惯默认的键位设置，可以在这里自行更改。

话梅杂志&3DM-SMV

Favourite Team：至爱球队，可以在这里调换自己最喜欢的队伍。

Language：语言调整，可供挑选的语言是包括英语在内的欧洲6国语言。

Credits：制作名单。

比赛中的菜单：进入游戏后，在比赛过程中按下暂停，会出现一个菜单。



Resune Match：继续回到比赛中。

Team Management：队伍调整，可以进行队员更换、阵形设定等操作。

Instant Replay：比赛回放，可以回放按下暂停前一段时间内的比赛情况。

Options：设置，和主菜单下的设置相比，只有"游戏设置"和"键位设置"两项可以调整。

Quit Match：退出游戏。

比赛结束后的技术统计从上到下依次为：



总射门次数、射中门框范围内次数、判罚次数（出示红黄牌次数）、犯规次数、越位次数、控球时间比、活动范围比。观看一下也是很有成就感的。

最下面3个选项分别是	
Continue	返回主菜单
View Highlights	精彩进球回放
Rematch	再踢本场比赛

挑战模式详解

"挑战模式"自从在《FIFA足球2005》中粉墨登场后，受到众多玩家的肯定，可以说"挑战模式"在很大程度上改善了GBA版"《FIFA足球》系列"长期以来不耐玩的缺陷，而在本作中，EA进一步将该模式的精髓发扬光大，精选了2004～2005赛季中，20场经典比赛作为游戏中的挑战目标。不过这大大小小20场的比赛对玩家来说，也不是能轻而易举地挑战成功的，某些场次甚至让人产生了砸机的冲动……所以接下来笔者把所有比赛汇总一下，除了游戏中原有的设定，还会为大家分门别类地列出球队间的实力对比等等，而一些比较有难度的场次还会重点讲解一下攻略方针。即使大家没时间去逐一挑战这些比赛，也可以借此领略一下由FIFA和EA两大"权威"精挑细选出的这即将过去的一年中那些激动人心的足球经典之战。

Comeback Challenges："后来居上"的比赛是玩家在场面上落后，而且时间所剩无几的情况下，以反败（平）为胜为游戏目的。

City Eng Prem 2005

比赛背景：2005英格兰足球超级联赛，曼城队还剩35分钟时间来击败对手。此时场上比分为0：0，玩家控制曼城，对手为利物浦。

通过条件：曼城取得比赛胜利。

进入状态：曼城开前场间接任意球或直接任意球，罚球位置会随机改变。

实力分析	锋线	中场	防线
曼城	77	81	79
利物浦	82	88	82

挑战指南：从实力分析中可以明显看出曼城在各条线上的实力都要逊色于利物浦，不过玩家只要能在操作上把握好，完全可以弥补这些不足。作为第一场挑战比赛，设计者没有难为玩家的意思，只要注意尽量避免让对方过多地在中场拿球就可以了。

难度：★

话梅杂志&3DM-SMV

Luton Eng Cham 2005

比赛背景：英甲球队琉顿队正面临一场颗粒无收的平局比赛，而作为对手的朴茨茅斯也对得分一筹莫展，比赛距离结束还剩25分钟。比分0：0，玩家控制为琉顿队，对手为朴茨茅斯。

通过条件：琉顿队取胜对手。

进入状态：琉顿队开角球。

实力分析	锋线	中场	防线
琉顿	59	68	63
朴茨茅斯	81	72	76

挑战指南：虽然朴茨茅斯在英超中并非什么一流强队，然而面对玩家控制着的“英甲”球队，势力上的优势还是尽显无遗。所以本场比赛还是颇有难度的，不仅实力上的缺陷会使玩家陷入被动，所剩的25分钟时间也确实不富余，所以开场后的角球一定要把握好，建议打战术角球。攻进一球后，只要稳固防守就OK了。

难度：★★

Juve Ita SerA 2005

比赛背景：意大利足球甲级联赛，尤文图斯还有10分钟时间来击败对手拉齐奥。目前场上比分0：0，玩家控制为尤文，对手为拉齐奥。

通过条件：尤文图斯击败对手。

进入状态：尤文图斯开门球。

实力分析	锋线	中场	防线
尤文图斯	87	88	89
拉齐奥	65	76	75

挑战指南：虽然只有短短10分钟的挑战时间，不过由于玩家控制的的斑马军团实力远远凌驾于对手之上，所以拿下拉齐奥基本只是尽快进球就可以了。

难度：★

Celtic Scot Prem 2005

比赛背景：2005年苏格兰足球超级联赛，凯尔特人还有35分钟时间从对手邓迪联那里挽回败局。场上比分凯尔特人1：2落后于对手，玩家控制为凯尔特人，对手为邓迪联。

通过条件：凯尔特人取得比赛胜利。

进入状态：凯尔特人开门球。

实力分析	锋线	中场	防线
凯尔特人	71	83	78
邓迪联	64	69	61

挑战指南：凯尔特人的实力在欧洲赛场上也是名声显赫的，其强大的中场实力更是让对手邓迪联望尘莫及，虽然需要净胜对手两球才能通过本场挑战，不过35分钟的时间和实力上的巨大优势，取胜对手还是不成问题的。

难度：★☆

Djurg Swe All 2005

比赛背景：2005年瑞典足球联盟比赛，Djurgardens队半场结时落后对手BK Hacken队。场上比分Djurgardens队0：1落后于BK Hacken队，玩家控制为Djurgardens队，对手为BK Hacken队。

通过条件：Djurgardens队取得比赛胜利。

进入状态：下半场由Djurgardens队开球时。

实力分析	锋线	中场	防线
Djurgardens	71	71	68
BK Hacken	53	66	64

挑战指南：各条线实力十分均衡的Djurgardens队在45分钟时间内拿下对手可谓绰绰有余，而作为中下游球队的对手BK Hacken队能做的仅仅是少失球。

难度：★

FCB Champ Leag 2005

比赛背景：2005年欧洲冠军联赛，“德甲”拜仁慕尼黑在全场比赛还剩40分钟的时候落后于对手英超切尔西。场上比分拜仁1：2落后于切尔西，玩家控制为拜仁，对手为切尔西。

通过条件：拜仁最终击败切尔西。

进入状态：拜仁开前场间接任意球或直接任意球，罚球位置会随机改变。

实力分析	锋线	中场	防线
拜仁	83	83	84
切尔西	88	84	83

挑战指南：“火星撞地球”式的比赛，两队各条线数据全部超过80，也算是势均力敌的一场。虽然凭借拜仁83的进攻力敲开对方大门并非难事，不过如何遏制对手更加恐怖的进攻力将成为挑战的难点。推荐使用S/L大法，将“进入状态”调整为罚直接任意球的状态，并依靠此得分，将会使比赛变得更加轻松。

难度：★★☆

话梅杂志&3DM-SMV

Kansa MLS 2005

比赛背景：2005年美国足球大联盟，比赛进行了65分钟，客场作战的坎萨斯酋长一球落后于科罗拉多快速。场上比分坎萨斯酋长1：2落后于科罗拉多快速，玩家控制为坎萨斯酋长，对手为科罗拉多快速。

通过条件：坎萨斯酋长取得比赛胜利。
进入状态：坎萨斯酋长队开角球时。

实力分析	锋线	中场	防线
坎萨斯酋长	68	78	73
科罗拉多快速	64	62	72

挑战指南：两支来自美国大联盟的球队实力不相上下，虽然玩家控制的坎萨斯酋长中场实力占优势，不过本场比赛是客场作战，也许会对玩家有些不利。不过基本上没有什么难度，尽快入球然后注意发挥中场优势。
难度：★☽

Sarag Spa Prime 2005

比赛背景：2005西班牙足球甲级联赛，萨拉戈萨在与努曼西亚的比赛还剩30分钟的时候战成平局。场上比分为1：1平，玩家控制为萨拉戈萨，对手为努曼西亚。

通过条件：萨拉戈萨净胜3球赢得比赛。
进入状态 萨拉戈萨开前场间接任意球或直接任意球，罚球位置会随机改变。

实力分析	锋线	中场	防线
萨拉戈萨	67	80	78
努曼西亚	65	73	69

挑战指南：一般在演出时，我们会把倒数第二场戏说成是"压轴好戏"，以此来形容倒数第二个出场的重要性和精彩性。而EA的设计者似乎也是深谙此道，"后来居上"中的这倒数第二场比赛的难度简直就是令人抓狂。虽然对手努曼西亚目前是一支乙级球队（该比赛发生在努队降级之前），不过实力其实并不比玩家的萨拉戈萨低出多少，剩余的30分钟内要在连入3球的情况下还得保证不失球，首先要用S/L打法将"进入状态"调整成"罚直接任意球"，而且一定要让这个任意球得分，这样才能为之后的两球奠定基础。任意球大概会花费3到7分钟时间，这样还剩余25分钟左右，就拼命地进攻吧，如果实在不行，也可以考虑降低难度来挑战。
难度：★★★☽

Nice Lig1 2005

比赛背景：2005法国足球甲级联赛尼斯被摩洛哥取得领先，此时场上剩余时间是30分钟。场上比分为尼斯2：3落后于摩洛哥，玩家控制为尼斯，对手为摩洛哥。

通过条件：尼斯取得比赛胜利。
进入状态：尼斯开角球。

实力分析	锋线	中场	防线
尼斯	69	77	75
摩洛哥	79	81	77

挑战指南：从实力分析来看，尼斯的进攻力令人汗颜，不过只要操作得当以及利用好开场的角球机会进一球，剩余时间再进一个球应该不成问题，不过因为队员前锋插上意识不够，所以玩家对单刀球的操作不好应付，建议用"吊球射门"。（注1）
难度：★★★

allenges："扩大战果"则是在已经领先（或者平局）的情况下，还需要玩家的球队再下几城，以便于赢得更多净胜球。

Inter Ita ser A 2005

比赛背景：2005意大利足球甲级联赛，国际米兰1：0领先对手尤文图斯，离终场剩余时间20分钟。玩家控制为国际米兰，对手为尤文图斯。

通过条件：国际米兰取得比赛胜利。
进入状态：国米开角球。

实力分析	锋线	中场	防线
国际米兰	85	84	77
尤文图斯	87	88	89

挑战指南：用来上手的比赛，理论上只要不在这20分钟内被对手进球就算挑战成功，虽然国米是一支"重攻轻守"的队伍，不过电脑也是很难攻破玩家的球门的。
难度：☽



话梅杂志&3DM-SMV

Real Spa primer 2005

比赛背景：2005西班牙足球甲级联赛，皇家马德里在关键时刻面对竞争对手巴塞罗那将比分扩大成3：2。场上剩余时间为20分钟，玩家控制皇马，对手为巴塞罗那。

通过条件：皇家马德里净胜对手2球。

进入状态：皇家马德里抛掷前场界外球。

实力分析	锋线	中场	防线
皇家马德里	83	88	87
巴塞罗那	88	84	83

挑战指南：西班牙最受欢迎的两支队伍，他们的比赛被称为“西班牙德比战”，针尖对麦芒的双方各项实力都十分强大且接近，不过领先的皇马只需要再入一球就可以挑战成功，玩家只要小心巴塞罗那的恐怖的进攻就没有问题了。

难度：★★



Real Spa primer 2005

比赛背景：2005西班牙足球甲级联赛，巴塞罗那客场战至第80分钟时，1：0领先对手瓦伦西亚。玩家控制巴塞罗那，对手为瓦伦西亚。

通过条件：巴塞罗那净胜对手2球。

进入状态：巴塞罗那开前场间接任意球或直接任意球，罚球位置会随机改变。

实力分析	锋线	中场	防线
巴塞罗那	88	84	83
瓦伦西亚	82	82	82

挑战指南：虽然离结束比赛时间迫在眉睫，不过依靠巴塞罗那强大的实力，进一球绝对不成问题，而且可以利用S/L大法将“进入状态”更换成“罚直接任意球”来快速得分，如果是在运动战中，基本上进一球后比赛就结束了，对方也来不及发动反攻了。

难度：★☆

FCB Ger Bun 1 2005

比赛背景：2005德国足球甲级联赛，拜仁慕尼黑在全场比赛还剩40分钟之际，将对手多特蒙德战成4：0。玩家控制为拜仁慕尼黑，对手为多特蒙德。

通过条件：拜仁5球净胜对手。

进入状态：拜仁开前场间接任意球或直接任意球，罚球位置会随机改变。

实力分析	锋线	中场	防线
拜仁慕尼黑	83	84	84
多特蒙德	72	81	81

挑战指南：40分钟内进对手一球对强大的拜仁来说无非是小菜一碟，而且多特蒙德的孱弱进攻力完全无法对玩家的防线构成威胁。剩下的就是多进对方几个球来超额完成任务吧。

难度：★

Lyon Fra lig 1 2004

比赛背景：2004法国足球甲级联赛，里昂和圣埃蒂安战成平局，离全场比赛仅剩下5分钟。玩家控制为里昂，对手为圣埃蒂安。

通过条件：里昂取胜。

进入状态：里昂抛掷前场界外球。

实力分析	锋线	中场	防线
凯尔特人	78	85	78
邓迪联	70	3	71

挑战指南：这场比赛可以说是所有比赛中最为速战速决的，基本上实力分析都是多余的，剩余的5分钟其实也就只够发动一次进攻了，所以惟一的一次射门要是不成功就退出重来吧。

难度：★★☆

Mars Fra lig 1 2005

比赛背景：2005法国足球甲级联赛，战至第75分钟，原本2：0领先的马赛被对手图卢兹追成2：1。

通过条件：马赛净胜对手2球。

进入状态：马赛开中场。

实力分析	锋线	中场	防线
马赛	72	77	82
图卢兹	72	73	71

挑战指南：平平淡淡的一场比赛，实力相当的两队，玩家只要在剩余的15分钟内打入对方一球便OK了。

难度：★☆

话梅杂志&3DM-SMV

Lille Fra lig 1 2005

比赛背景：2005法国足球甲级联赛，里尔在距离全场结束还剩25分钟之际，和对手里昂战成1：1平。玩家控制为里尔，对手为里

通过条件：里尔取得比赛胜利。

进入状态：里尔开门球。

实力分析	锋线	中场	防线
里尔	75	75	72
里昂	78	85	78

挑战指南：面对实力稍高一筹的里昂队，玩家的里尔队取得入球其实也并非难事，有了之前的经验，相信本场简单的比赛挑战起来易如反掌。

难度：★

Utd Eng Prem 2005

比赛背景：2005英格兰足球超级联赛，战至第70分钟曼联一球领先于纽卡斯尔联，场上比分曼联2：1领先纽卡斯尔联。玩家控制为曼联，对手为纽卡斯尔联。

通过条件：曼联净胜对手3球。

进入状态：曼联开中场球。

实力分析	锋线	中场	防线
曼联	87	89	87
纽卡斯尔联	75	86	80

挑战指南：曼联强大的整体实力毋庸置疑，不过20分钟的比赛进两球的目标还是比较有难度的挑战，满打满算玩家最多可以发动3到4次进攻，所以本场挑战对玩家把握机会的能力是个考验。

难度：★★☆

Herth Ger Bun 1 2004

比赛背景：2004赛季德国足球甲级联赛，柏林赫塔以3：0大比分领先对手门兴格拉德巴赫，距离比赛结束还剩35分钟。玩家控制为柏林赫塔，对手为门兴格拉德巴赫。

通过条件：柏林赫塔净胜对手6球。

进入状态：柏林赫塔抛掷前场界外球。

实力分析	锋线	中场	防线
柏林赫塔	76	83	82
门兴格拉德巴赫	75	76	78

挑战指南：又是作为压轴戏出场的"进对方3球"挑战，35分钟的时间进对方3球，还是必须争分夺秒，而且要保证射门效率，因为柏林赫塔前锋的插上意识很强，所以可以考虑使用"声东击西"的战术。（注2）

难度：★★☆

Inter Ita Ser A 2004

比赛背景：2004赛季意大利足球甲级联赛，国际米兰和罗马在前55分钟比赛中均未打破僵局。玩家控制为国际米兰，对手为罗马。

通过条件：国际米兰净胜对手2球。

进入状态：国际米兰队开角球。

实力分析	锋线	中场	防线
国际米兰	85	84	77
罗马	82	81	80

挑战指南：作为"扩大战果"的最终大戏，其难度可想而知，面对强手如云的罗马队。国际米兰想要在短短35分钟内连下两城且不被对方入球的话，首先还是要把握好进入比赛时的角球机会，使用战术角球先下一城，随后要小心对手近乎疯狂的反扑，国际米兰的防线一旦失守，那就不好办了，基本上作为最终战的本场比赛难度还是不小的。

难度：★★★

注1：游戏原本没有设置吊球射门，不过玩家可以自行使用。方法是获得单刀球的时候，正对出击的门将使用"L+B"的组合按键，这样掌握得好的话，球便会划出一道抛物线进入对方网窝，是处理单刀球的绝好方法，不过要多加练习才能熟练使用。

注2："声东击西"是另一种进攻方式，当获得进攻机会时，玩家要是鲁莽地直接打门，球往往会被门将轻易地获得，而如果带球朝禁区长驱直入，吸引对方防守力量（尤其是吸引门将）后，便可以将球传给另一侧插上的进攻队员，如此的话，几乎大部分时候都可以面对空门推射了。

挑战模式最后的"自创挑战"模式在游戏初期是无法打开的，当20场比赛全部挑战成功后方可开启，在这个模式中玩家可以自己设定各种比赛条件以及比赛队伍，然后进行游戏挑战。该模式下剩余时间以5分钟为一档调整，最大净胜球数为6球。



话梅杂志&3DM-SMV

文 马修

Gamexpert



进驻中国市场的游戏周边专家

近几个月国内掌机市场大事连连，周边方面也迎来了好消息，欧洲的游戏周边知名品牌Gamexpert也由广州佰源代理进入了国内的掌机市场，下面我们就一起来领略一下欧洲品牌周边的风范吧。此次广州佰源代理的Gamexpert周边共四款，除了对应PS2 70000系列的幻彩支架外，其余三款都对应PSP，闲言少叙，下面评测开始！

PSP“万能侠”保护盒



在欧美购物网站，经常能看到这种多功能的保护盒，这次我们就来见识一下吧。

首先看外表，有种素面朝天的感觉。盒子下方凸出一个电池仓。盒子上盖为透明树脂材质，手感比较软；下半部分盒身虽为硬塑料制，但内部的曲线设计还是很好地避免了棱角刮戳机身的问题。

保护盒篇

对于周边来说，实用要比外表重要得多，那我们就来看看这款周边最基本的作用——装PSP。往里一放，还真不紧不松地放进去了！不过细心点你会发现PSP肯定有一侧没落到底，要么用手、要么用盒盖，总之要借外力才能把PSP按到底，必须要按到底，否则关不上盖子。关闭盒盖这一步骤体现出了该周边内空间狭小的不足，还好，边缘还算圆滑，没让笔者的PSP因此牺牲靓丽的外表。


窈窕如我竟然也钻进不去？

周边那透明的盖子和按键部位的镂空，给玩家传达了这样一个信息：不用打开盒子，我们也能照样玩PSP。那么结果如何呢？很可惜，透光度并不理想的盖子影响了下面屏幕画面的清晰度；而且盖子的耐磨性很差，稍不小心便会留下划痕，如果您将盒子从包装中取出的方式比较激烈，那么第一次用你就会发现盖子上已经面目全非了；不仅如此，透过盖子，你会看到你熟悉的点点滴滴竟然有了歪歪扭扭的改变——盖子表面也不是很平！继续把机器往保护盒里装，即使先前机子被压到底，想扣上盖子上的扣子仍然有些吃力。完全扣上后，反光不大好的盖子配上黑色的盒身，忽然让笔者想起小时从奶奶抽屉里翻出的花镜盒……



接下来试装进保护盒后的PSP的手感，是外壳外套就有厚度，有厚度就会使主机按键变得更低，这是GB时代周边就面临的一大问题，至今仍然存在，老外也一样没能解决得了这个问题，这个周边便是例证，而且PSP按键本来就低，加上保护盒就更低得几乎凹陷了。值得肯定的是，盒子上各按键所对应的镂空部分的位置相当准确！但也不得不提的是，装进PSP后，盒子虽然只被撑大了一点点，但这一点点就足以使打开扣子变成了一件很难的事情，打开盒子那个费劲……

电池包篇

附带充电包是该周边的一大特点，包装内带四节2300mAh的工业用镍氢充电电池，打开盒子后，盒子底下中间的盖子下面便是电池们的家。仓盖卡子的设计挺有趣，用指甲很难抠开，但用手指肚一拨就打开了，按照电池正负极位置放好就算电池安装完毕，当然，您也可以装进自己的更大容量电池。包装中还附带有一根USB充电器，这也给玩家多提供了一种充电选择。



电池仓顶部有一个电源插孔、一个电源指示灯以及一个开关。开关对应如下：

至于使用时间，就看您电池仓里放什么电池了，另外请大家注意，给干电池充电有可能会发生意外事故，如果电池仓内有干电池，充电时就只给PSP充，将开关拨到CHARGE PSP或直接通过PSP充电即可。另外友情提醒大家，该周边自带的是镍氢电池，大家请按照前三次长时间充电激活电池、放电尽量放尽等充电方法，以使电池们一直精神饱满地为周边及主机服务。



插电源时		
开关位置	CHARGE PSP&GRIP	CHARGE PSP
盒子里有PSP	给PSP和保护盒的电池一起充电	只对PSP进行充电
盒子里无PSP	给电池充电	关机状态
没有插电源		
盒子里有PSP	关机状态	保护盒的电池给PSP进行充电。
盒子里无PSP	无论拨到哪面都是关机状态的空盒子……	



综评

这款周边的外形实在难以让人和网上众多豪华大气的欧洲周边联系起来，但这个周边也确实是纯正的欧洲血统。耐磨度低的盖子与想让玩家带着盒子玩游戏的矛盾问题仍然存在，还有着盒子内空间狭小以及装进PSP后盒子难以打开等设计方面的BUG。不过按键孔位置之精确还是非常令人赞叹，和保护盒整合在一起的电池包是该周边的魅力所在。产品上市还要一段时间，官方建议售价168元。

PSP魔音盒



接下来我们来瞧瞧魔音盒，和上一个盒子不同，当你把的盒子打开后，你还可以欣赏到保存于PSP内的音乐，而且声音比PSP本身大很多。

保护盒篇

照例先看外型，果然是气质非凡！暗黑的外壳用色加上盒面上压花风格的花纹，给人以高贵的肃穆感，结合外形，简直就像个华丽的棺材。（汗，这联想……）

打开盒子，发现内层都是用柔软的薄海绵作衬，上盖内右侧是电池仓，给PSP扩音的能量就来源于此。包装里同样带有两节电池，装进去吧。电池仓上的开关是盒子内惟一的坚硬凸起物，不过是凹陷于上盖内侧平面之下的，这样就很大程度地避免了开关对机身的磨擦，一般来说，只要不是刻意把盒子倒过来摇，这个开关和你的PSP基本上是井水不犯河水。上盖左下还延伸出一根耳机插头的声音输出线，连着上盖内置的喇叭，把插头插入PSP的耳机插孔，打开电源，PSP就通过上盖的小喇叭滴滴答答地大声唱了。

比起“万能侠”保护盒，魔音盒里的空间



就宽敞多了，但仅对PSP本身而言；如果PSP上挂着豪华版的挂机绳，你会发现下方剩余的空间根本放不下整根挂机绳；即使没有挂机绳，将插上耳机插头的PSP放进盒子里时，左下也显得空间有些紧张。





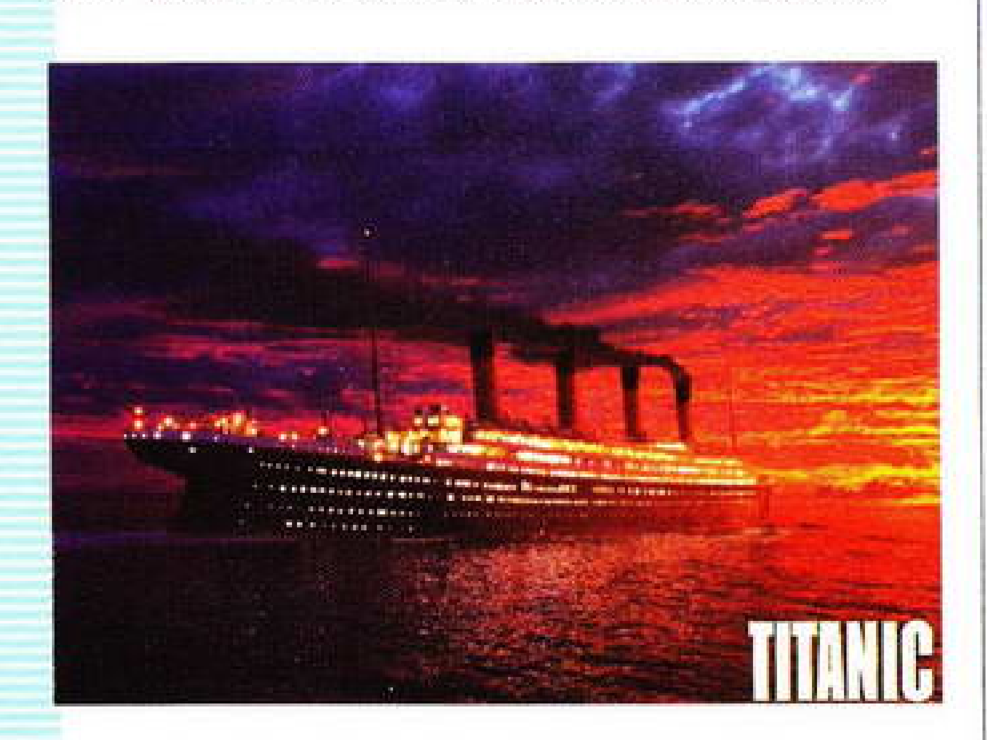
哎呀，这盒子里好小啊！





音质评测篇

既然有扩音功能，那我们就要理所当然地测试其播放效果了。先说扩音效果，声音绝对够大！接下来是音质方面的测试，测试音乐包括《政治家华尔兹》、《拉德斯基进行曲》、《新古典主义》、《兔子舞》、《梁祝》、《旺凝眉》、《遇见》等包括了交响乐、民乐独奏、民乐合奏、歌曲等在内的多种风格的音乐和歌曲。



先播放《政治家华尔兹》和《拉德斯基进行曲》，在表现交响乐上，这个内置喇叭明显力不从心，听起来很混乱；接着是浪漫的萨克斯曲《伴我一生》，喇叭在萨克斯和钢琴方面的表现还不错；但在播放《泰坦尼克号》的主题曲《My heart will go on》时，明显感觉到在风笛方面表现出来的不足；播放俄罗斯歌曲倒还可以，无论是口琴、曼陀铃等俄罗斯歌曲中的特色乐器表现还都说得过去。

接下来是民乐，先是女子十二乐坊的《新古典主义组曲》和《自由》两首同样气势恢弘的民乐合奏，结果令笔者惊讶，以二胡、笛子、琵琶等民乐合奏的乐曲，竟然表现得相当不错，比起西洋乐器演奏的交响乐来说高出了不是一个档次；接下来又试了许多筝、箫等独奏的曲子，也都表现得挺好，但笛子独奏感觉有些刺耳。看来这款周边还真适合推广到国内哦。（笑）

接下来还测试了一些舞曲，但普遍不尽人意，电子乐嘈杂，混音沉闷，重低音部分更是像敲木棒般缺乏力度。至于歌曲的播放效果，大家可以参照跳蚤市场上几十元的双喇叭小收录机。总结起来，便是低音力度不足，高音刺耳，中音还算说得过去。最后说明一下，以上的测试都是基于中等音量上的音质（中等音量的声音也已经不小了），开太大的话，无论什么乐器演奏什么曲子，什么中高低音，都有爆音。

综评



作为一个PSP包类周边，该产品还是很让人满意的；而在播放音乐方面，也确实达到了扩音的目的，不仅声音扩大了不少，音质表现上也比PSP的小扩音器强出许多；但毕竟售价和定位在那摆着，音质上不能抱太大指望，一个小小的喇叭便达到了双喇叭小录音机的播放效果也不容易了，尽管也和PSP优秀的播放能力有关。有两点非常值得肯定，那就是外形的豪华的以及盒内的宽松柔软，当然还有那几乎没占用额外空间便达到不错扩音效果的扩音器。这款周边官方建议售价198元左右，上市在即，有兴趣的玩家多多留意哦。

PSP无限动力音响





外形支架篇

这款周边无疑更富有豪华气息，豪华沙发般的外形与同样黑色陶瓷面的外壳使得该周边与PSP本身的高贵气质配合得非常完美，黑暗中打开蓝色背景灯，更有影院般的感觉。该周边具有支架、扩音和充电座充三个作用，下面我们分别来看它的这三个功能。

作为支架为主体的外表，我们就先从支架说起。这样的支架大家一般都放在桌子上吧。支架部分的倾斜角度恰到好处，，有了这个，我们就再不用举着手或埋着头用PSP看片了。但是，美中不足的就是处于正前方的电源灯，打开后蓝色的灯光非常抢眼，在黑暗中更会觉得刺眼，BUG……

音质评测篇

接着说音质，大概是注重于影音功能吧，因此该产品的音质要比上面的魔音盒好上许多，扩音效果同样令人满意，但声音仍然不能开太大，开大了同样有爆音。以下同样是在中等音量下的音质测试。

交响乐虽不恢弘，但也不杂乱；民乐合奏也同样有不错的效果；萨克斯、钢琴、风琴、曼陀铃、三角铁等的音质表现得很好；但笛子、口琴、洞箫的声音有些尖锐刺耳；电子乐还算说得过去；弹拨乐器都觉得有些乱；混音依旧差强人意，听起来闷而且杂；重低音也同样力不从心，咚咚咚变成了梆梆梆，不过比起魔音盒的嗒嗒嗒还是要好些。

测试结果表明，这款周边在低音的表现上依旧力不从心，但高音和中音比魔音盒强出不少，和几年前那种没有重音的有源小音箱差不多。另外，这个周边也和挂机绳过不去，只要有挂机绳在，耳机插孔休想插到底！而从周边后面的耳机孔接上耳机的话，那么音质和直接插在PSP上的差别不大，看片的

话梅杂志



话基本可以忽略。

另外提醒刚使用的玩家注意，该周边打开时是处于声音最小状态，要多大声音就自己调吧，这样的设计就避免了开机时因为声音档位较高而吓到自己和周围人的尴尬，是个值得称赞的人性化设定。

充电简介

这款周边还有座充功能，PSP原有的电源插孔被用来固定支架上的PSP了，所以要给PSP充电就要通过周边背后的电源插孔，这样做既解决了周边上给PSP充电的问题，又固定了PSP，倒也是个一举两得的好办法。周边下方还有个螺丝固定的电池盖，里面可以装4节5号电池，如果在外正逢无处供电，那就可以用4节电池了来给扩音器供电了，不过前提你得有能拧得开那个螺丝的大螺丝刀。



注意，电池仓的电池只能给该周边的扩音器供电，并不能给PSP充电!

综评

作为强调影音方面的周边，该产品可以说做得相当不错，看片子时将充电那些绳头线脑的麻烦放到后边也确实是一个好方法，开机时最低声音档位的设定更是体贴。但下方螺丝固定的电池盖设定得比较失败，毕竟这里放的是需要经常更换的干电池。在音质方面的表现，只能说还算说得过去。不得不提的是，正前方的电源灯实在是个很恼人的BUG，还好外界光源会降低电源灯带来的影响。产品售价在286元左右，对于喜欢用PSP看片的玩家们来说也是个不错的选择。



至此，三款周边已经评测完毕，让我们也对比较陌生的欧洲周边有了一个正面的接触，少了些这山望着那山高的猜测和崇拜，多了一些面对面的理解和认识。三款周边基本上代表了欧洲周边的走势——实用、豪华、多功能。但这个定论也未必妥当，如大家所见，虽然后两款周边尽显豪华风范，但第一款周边那眼镜盒般的外形确实逊了些。再就是国外周边的精细和在细节上的注意，对应PSP各插孔按键的部分都非常准确，“PSP无限动力音响”开机后默认最小声音更体现了细节上人性化的关怀，但同为“PSP无限动力音响”上那盏蓝色的、闪耀在正前方的电源灯确实是个让人难以理解的BUG。

实际上，掌机周边发展到今天，除了以屏幕保护贴膜技术为代表的部分传统周边日趋成熟，不少周边还有待完善，如这三款周边昭现出来的保护壳带来的手感问题以及几乎一直停止不前的迷你音箱技术，都是欧洲周边厂商、也是各国周边厂商面临的棘手问题。无论如何，欧洲的掌机周边已经带着欧式的贵族气息来了，对于初有成绩的国内周边厂商无来说疑是一个不小的挑战；但对于玩家，则多了一种选择。市场的发展离不开竞争带来的技术进步，最后祝国内的游戏周边市场越来越繁荣，玩家们也都能方便地使用到更多更物美价廉的游戏周边！

文 binbin30 编 马修

硬件短消息

NDS最近大作不断，《为你而生》、《摩擦 红侠乔伊》、《马里奥赛车》等等大作都相继发售。特别是任天堂的第一款支持Wi-Fi联机功能的《马里奥赛车》更是值得一玩，那么硬件周边方面呢？也是好消息不断，像欧洲的游戏专家系列正式进入国内市场，MAX品牌的PSP电池在国内也能买到……OK，下面就让我们一起进入正题吧。

国内出现MAX品牌 PSP专用锂电池

说起PSP周边，就不能不提起电池。不大理想的续航能力加上PSP的各种多媒体的应用，让原来仅仅玩游戏就觉得吃力的电池真难招架，所以不少玩家都会购买外置电池产品，即使提倡“外观完美派”的玩家也都会额外再购买一颗电池。但是PSP的原装电池比较贵，高达300元左右的售价让学生玩家根本吃不消。还好，目前国内也出现了第三方的PSP兼容电池产品，这款MAX品牌的容量为1800mAh的PSP锂电池经过了完善的设计，可以直接用在PSP主机上——厂商的研发实力的确不同一般啊，毕竟PSP锂电池不同于普通手机用锂电池，加密系统使得PSP检测不到电池的密码信息的话就会“罢工”。总之，有了选择就是好，零售价在190元左右。



NEO-MAX套装产品 即将在国内销售

近期，国内著名的烧录厂商XG宣布，NEO品牌的产品MK2、MK3还有NEO-MAX套装产品即将在国内大批上市。随着NEOFLASH产品的上市，这将会给本来就热闹的国内NDS烧录卡市场有增加了一把火。套装由MK3、SD卡、SD卡读卡器、NEOFLASH 512M烧录卡、烧录器、3颗存档电池、USB延长线、驱动光



盘组成。由于MK3引导设备支持了MMC和SD卡对NEOFLASH烧录卡游戏烧录功能，所以这套豪华的NEO-MAX套装还赠送了SD卡，根据选择的套装不同，SD卡的容量也有128M～1G的不同容量。配送的SD卡读卡器采用的是USB2.0的HIGH-SPEED速度模式，在对SD卡进行拷贝游戏ROM时的操作比USB1.0接口的读卡器快了不少。如果你选择了1G的SD卡，使用高速的读卡器会让你节省了很多时间。不过笔者认为豪华版的512M容量的NEOFLASH烧录卡的容量目前已经显得不够了，因为达到1G容量的NDS游戏已经出现，希望官方能够配送1G容量的烧录卡，那才是最合适的容量。看到本文时，有些玩家可能已经拿到这套最新的烧录设备了。

话梅杂志&3DM-SMV

DI-624+A的无线路由器

第一款支持任天堂Wi-Fi网络对战功能的游戏《马里奥赛车》已经发售了。相信很多的NDS玩家已经通过Wi-Fi功能与国内外的朋友进行对战了。要使用Wi-Fi联机功能，就要使用到PC和无线路由器（或者AP无线接入点），这里笔者就给大家推荐这款适合国内使用、而且经过任天堂官方认证的DLINK品牌，型号为DI-624+A的无线路由器，零售价



为280元左右。官方网站提供的产品参数如下：

1.802.11g 54M无线标准，兼容802.11b；

2.信息吞吐量为一般802.11b产品的5倍；

3.支持64、128、256位WEP及WPA最新无线安全标准；

4.自适应无线速率选择：1、2、5.5、6、9、11、12、18、22、24、36、48、54Mbps；

5.接收灵敏度：-88dBm（802.11g）、-89dBm(802.11b)；

6.支持SSID广播取消及MAC地址过滤；

7.其他：①基于MAC地址、IP地址、URL和域名的内容过滤；②VPN 支持：IPSec、PPTP、L2TP通透(pass-through)；③内置SPI防火墙；抑制来自WAN端Ping的攻击；④支持DMZ主机及虚拟服务器功能；⑤支持DDNS动态域名解析、满足个人及企业架设网站需求；

Koei再发布PSP专用便携包

这款日本Koei光荣公司发布的PSP主机专用便携包，最显著的特点就是能够最大限度地保护PSP主机的安全。有些粗心的玩家会经常意外地把PSP摔到地上或者不小心压坏。如果购买了这款PSP专用便携包，就会最大限度地降低了意外损坏PSP主机的可能。（那没有放进包里的时候，掉了怎么办？那只能是你的RPWT了。-_-）因为这款PSP专用便携包内置了3层的保护材料，可以全面地保护你的PSP主机不会受到意外的伤害。



如果你是位比较粗心的玩家，而且经常发生意外损坏游戏机的现象，那么最好购买这款便携包来保护你心爱的机器——PSP。这款产品的价格为3480日元，折合人民币约230元左右。

支持压缩PSP MP4格式的电视卡

日本厂商IO-DATA最近发布了多款能够进行PSP MP4格式视频编码压缩的电视卡产品。不过从产品的电视信号接收高频头的外形来看，这款产品应该只支持日本的NTSC制式的电视信号。国内的玩家就没有办法享用这款能够直接压缩输出成为PSP MP4专用格式的电视卡了。厂商在发布时并没有说明这些电视卡能否支持AVC编码技术的MP4格式文件，不过从产品采用的硬件压缩芯片来看，直接压缩AVC编码的MP4文件也不是什么困难的事情。产品的售价目前没有明确公布，不过产品已经发布了，相信价格也会在近期公布出来。（注：因为PSP限制了MP4的总像素，所以PSP MP4与一般的MP4格式有区别。）



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

我国南部的气温终于降下来了，受冷空气的影响，广东各地在近日内都将持续降温，最近的气候特征之一便是昼夜温差大，大家多注意健康哦。另外，秋末冬初是人最容易发胖的时段，不过由于白天温度宜人，排汗量减少，这样的季节也同样适合健身减肥(比如整天想着瘦身的马修)。大家可以清晨带着自己的掌机去公园跑上几圈，然后坐下玩一会儿游戏，这样的生活可真是清爽啊……

9月开学之后掌机市场的销售业绩曾经有过一度下跌，但逼近年末便又渐渐从颓靡状态解放出来。目前，掌机市场在销量不断增大的势头之下重回高潮！

NDS方面，最大新闻就是iDS和红色NDS等之前不能玩烧录的主机，在借助PassMe 2的情况下，终于能玩到烧录游戏了。据说PassMe 2目前并未发售实物，现在市面上有的货实际上就是PassMe烧入对应的升级内核后变身成PassMe 2而已。特别提醒一下，PassMe 2也需要插一盘正版游戏卡才可以正常启动烧录游戏。

除了PassMe 2，还有一个新产品，便是PassMe加强版，大小仅比NDS游戏卡长几毫米，实际上等于是整合了PassMe和一张NDS正版卡（据说里面确实安置了一张NDS正版游戏），玩家只要购买PassMe加强版，便能正常引导NDS运行烧录游戏。

目前PassMe 2和PassMe加强版的售价分别为160元和100元。如果大家在市面上难得看到的话，大家不妨在www.cngba.com等掌机网站里找找邮购信息。

由于目前NDS的游戏ROM推出速度已经接近正版推出速度，所以很多玩家都选择一次性投资购买烧录设备。现在不仅有Link Ⅱ、G6、SC、M3这几个品牌，EZ和EZFA等几个品牌也都能烧录NDS游戏了。在GBA年代，EZ一直是烧录设备的领头羊，这一次它的技术力比其他厂商稍迟一步，真可谓商场如战场。



目前Super Card的CF版和SD版售价分别为220元和240元；G6卡的1G、2G、4G三种规格售价依旧为1050元、1200元和1400元；Link Ⅱ代512M烧录卡全套售价为666元；M3的CF版售价为500元。市面上均有现货出售。

NDS游戏方面，最近卖得比较火的就属《摩擦 红侠乔伊》和美版《马里奥赛车DS》了，前者的售价稳定在300元甚至更低；后者刚上市当日售价350元，但立刻跌到了300元左右。(现在的玩家都懂得理性消费了，炒价是无用滴。)《为你而生》、《口袋妖怪不可思议迷宫》、《超级碧奇公主》等最新NDS游戏的售价也都在300元左右，稍微还一下价也可以290元左右拿下。由于大多游戏都有ROM下载，因此正版的销量也都不是很理想，大家如果支持这些游戏的话，还是请购买正版吧。

NDS主机继续保持在1020的稳定售价，神游iDS则为1090元，GBM为780元，神游iGBM

话梅杂志&3DM-SMV

为850元。最近不管是任系主机还是索系主机，售价方面一直风平浪静，也许这便是暴风雨前的宁静吧？圣诞节、元旦、新年……接下来的一连串节日会让掌机市场火翻天的！

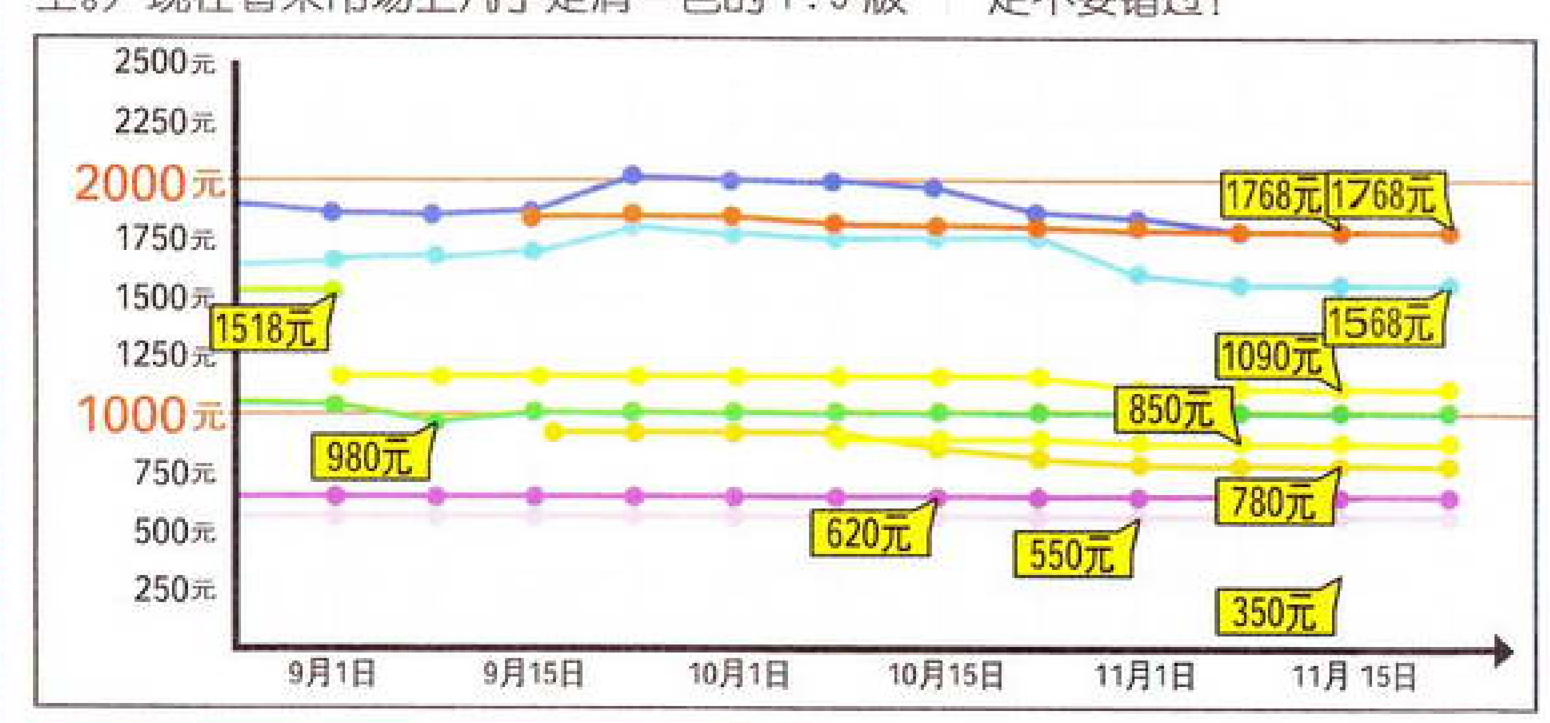
说完任天堂，再来说索尼。PSP目前的售价难得平稳了大半个月啊，在“行情趋势图”上可以清楚看到最近一个月的售价呈现出直线状态。现在各个版本的PSP售价和都半个月前一样，依然为普通版黑色PSP 1568元（日、港、台版），豪华版黑色PSP 1768元（日、港、台版），普通版白色PSP 1588元（日版），豪华版白色PSP 1788元（日版），以上的主机都是1.5版。

目前Sony官方已经推出2.5版系统，但是具体影响并未波及到现有的零售市场，估计2.5版的PSP要过一小段时间后才会从工厂陆续流入市场吧？（Sony将要推出的赠送1G记忆棒的“超豪华版”PSP，就是2.5版，售价为2150元左右。这个可以视为2.5版PSP的先头部队，估计之后大批量的2.5版PSP会蜂拥而至。）现在看来市场上几乎是清一色的1.5版PSP了，虽然有些是先天，也有些是后天，但玩家和商家都无暇顾及这小小的区别了。

“你要黑色还是白色？白色贵20块钱！”这便是游戏店中最常听到的一句话了。版本之战在目前几个月里渐渐得到了缓和，降级程序所起的作用在现在得到了极大发挥。现在玩家和商家都只关心颜色，不关心版本了。

PSP配件方面，大家比较关心的2G组装记忆棒售价依旧保持在900元左右，店里开价920元，网络商人开价888元。而最新到货的4G硬盘（配备3600mA电池套装）也在柜台上看到有卖了，开价为1650元。（超过PSP售价了，汗……）

PSP游戏方面，《GTA》持续保持高姿态，售价为340元；《Talkman》急速到货，开价400元，估计还价的话可以390元拿下，该游戏带一个外置话筒及一张游戏UMD，详细请关注本辑《掌机王SP》的相关介绍；美版射击大作《海豹突击队》也新鲜到货，售价为320元，此游戏据说素质直逼PS2版。喜欢美式游戏的朋友一定不要错过！





各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有所差异均属正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1768（黑） 1788（白）	1568（黑） 1588（白）	1090	1020	850	780（日）	620	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1750	1580	1180	1050	830	760	590	550
广东深圳	久圣电玩	1830	—	—	980	—	780	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1865（黑） 1925（白）	1650（白）	1244	1024	898	780	630	—
山西太原	逸豪电玩	1850	1670	1450	1150	870	860	630	640
浙江杭州	玩之菌 电玩专卖店	1850	1650	—	1080	880	830	650	—
天津	MARS	1750	1590	1450	1150	870	860	630	—

本杰明的NES手掌机

译 江西恐龙 编 马修

这是江西恐龙朋友翻译的第三篇本杰明的改机文章了，这位叫做本杰明的朋友不仅有着惊人的毅力和改机技术，其文笔也是生动活泼，妙趣横生；而江西恐龙的译文不仅保留了原文的幽默，还加入不少"恐龙"式特有的风趣。阅读这篇文章，可能你还是无法将自己的某个机子改成家用机，但了解一下国外的硬件高手DIY的苦乐，相信你我都会在赞叹的同时开心一笑的。

嗨，大家好！还记得我吗？我是美国玩友本杰明，之前曾在《掌机王》和《掌机王SP》上给大家讲述过我的ATARI、PS、PS2、SFC改装的故事，那么这次给大家带来哪一台游戏机的改装故事呢？所有的故事都有个开始，这个也一样——

在Atari2600游戏机刚开始流行的时候我还很年轻，在我19岁以前，我甚至没拥有过真正属于自己的Atari 2600。因此我总是玩其他人的游戏机，这样一来，倒也弥补了我作为一个小孩没有Atari的不足，我和好伙伴们度过了快乐的时光，我也藉由此接触到了另外一种游戏机——NES。（注：任天堂的8位家庭游戏机日版名称FC，美版名称为NES。）



这部大家都非常熟悉的家用游戏机毫无疑问是出现自1988年，当时任天堂娱乐系统刚刚起步。那年每个小孩都拥有了自己的NES，包括我自己。

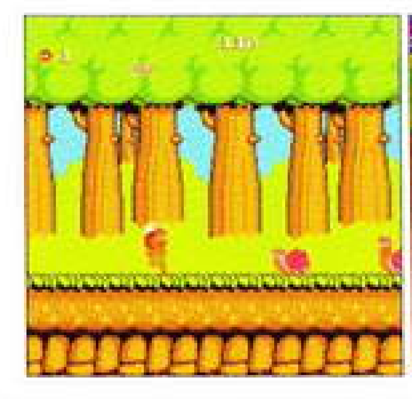
以前在《掌机王》和《掌机王SP》上讲过几个不同的手掌机改装故事后，有些读者在说："本，你似乎漏了什么。为什么你不和我们说说你的NES改装故事呢？"

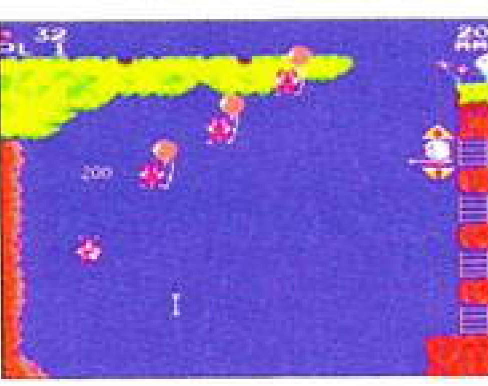


这正是我接下来想要说的，作为一个青年，NES占据了我所有的游戏时间（尽管我仍然玩着我所忠于的Atari 800）。

大概很少人知道我最早的一次改装故事，那是在1993年的春天。那时我正上高中，有一次我们班组织到华盛顿旅行。在旅途的前一夜，我在家里想：如果我可以带一台NES和Genesis（世嘉16位主机的美版称呼，日版名为MD），在这样枯燥的长途汽车旅行中将会是件很酷的事。我最后将Genesis捆绑在NES上面，并与一台老掉牙的便携式彩色电视连接。

这套装置使用一颗高效能的9V电池做电源，我通过简单的焊接工作让电池与游戏机以及电视机分别连接。这颗电池可以让"NES＋电视"正常工作约一个小时，"Genesis+电视"则只能运行约30分钟。这样就做成了世界上第一台多平台手掌机，能用电池让它们正常工作，这正是实现我的梦想的第一步。实验成功后，我在旅途中尽兴地玩着Genesis的《公路赛跑》和NES的《忍者蛙》，虽然游戏时间不长，但仍然吸引了很多同学。事隔已久，到现在为止，我已经掌握了更多的手掌机的知识。不管时代如何变迁，我仍旧深爱着我的NES，她伴随我度过了一个有趣的童年。





NES在图形上的突破足以做出和Atari 2600媲美或者更漂亮的游戏画面。然而，在NES的发展初期，大部分NES游戏都没有在画面方面做得非常优秀（后期技术成熟后，大量画面精美的NES游戏出现，这是一个循序渐进的过程）。不管如何，NES确实是第一台采用真实音乐发声的游戏系统，几乎在所有的NES游戏中，音乐都贯穿着整个游戏，出色的硬件设计让NES大放光彩。类似于NES这样的游戏机，也许我们以前也曾经见到过，不过NES绝对是第一款完美成功的游戏主机——我不希望大家以为我在贬低Atari或者更早的游戏机，我绝对没有这个意思，我只是想表达我对于NES在游戏上所带给世界的变革与进步的钦佩。当Atari正在为重新包装《导弹司令部》而绞尽脑汁的花费时间时，任天堂给我们带来了《赛尔达》、《马里奥》、《热血物语》。这一切都给游戏业带来了重大变革，我甚至可以夸张地说："没有任天堂，便没有NES；没有NES，便没有我们现在的PS2、Xbox以及NGC。"

因此，在我成功改造好第一台Atari手掌机后，我很自然地想到用其他的游戏机来制造手掌机，NES立刻闪入我的大脑。然而，有一个问题——我很难将NES的游戏卡带改装得更小。对于大多数的手掌机来说，游戏卡带的大小是决定整个机型大小的关键因素。考虑到最终该手掌机还必须具备应有的主板、电池、液晶屏幕……这样一想，便可以知道要使一套NES缩小是一件很不容易的事了。



从最小的游戏机到到最大的游戏机：NGPC、GBC、WSC、SFC、MD、N64、Neo Geo MVS……任天堂的游戏机使用的差不多是当时世界上最大的游戏载体。不管是8位机卡带，还是16位机卡带，甚或64位机卡带，任天堂的卡带总是最大的。事实上，根据我所了解的资料，Neo Geo MVS的卡带是体积最大的。这种卡带大得吓死人，已经完全排除在我的手掌机改装计划之外了（不过没想到最后我还是改装了一台NEOGEO手掌机，这是后话）……因此改装任天堂的主机，总是让我感到头疼，我相信"卡带的体积使玩家觉得很先进，并且这台游戏机不像是1985年的产物（而实际上正是）"是任天堂的策略之一。

这些东西虽然巨大，不过它们内部还有很大的空余空间！可是我该如何下手呢？这个改装念头仅仅是一闪而过，宛如浮云般在我脑子里停留了数秒，便被我忘得一干二净了。

许多年过去了，事情本不该忘记的……但我还是忘了。

但是有一天，感觉就如命中注定一般，我发现了一件新事物——"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game"。



这玩意的名称可真是长，它到底是什么玩意呢？

我以前已经听到过那个无耻的传说——"整台NES压缩到一枚芯片里"，传说中有些电子高手已经成功将整套NES的技术压缩到一枚芯片上。之前我都不是很相信，但直到2003年我才对这种传说中的芯片有了一定的认识。那一年的6月7日，我在美国威斯康星州东南部一个叫密尔沃基的城市举办的"中西部电玩展"上结识了一位电玩迷，看得出他是代表某家电子公司来推销他们的产品的，我和这位名叫布华士·布拉赫特的朋友聊了一会儿。

他给我看了他们的一件产品，外型和Genesis手柄有些相似，他把它称之为"内置游戏的Atari游戏机"，我很快便推论那玩意里面实际上是Atari 2600的模拟芯片——利用一种压缩技术，将游戏与主机结合为一体，运行的时候和真正的Atari 2600一模一样。之前在我印象中这些东西都是不可信的，今天终于看到了实物。在现场演示下，这台外型奇怪的游戏机表现得非常不错，在电视机上看到Atari 2600的游戏画面，而手头上却只拿着一个手柄，这种感觉非常新奇。这种产品似乎代表着游戏行业的一个倾向，他们总是喜欢把一个老式的游戏系统塞进一个控制器内，也就是说主机缩小成了一个手柄大小，而你只需要拿这这个"没有主机"的手柄，便可以玩到正宗的游戏，我对此了解不多，但我相信这种设计很有市场潜力。

布华士接着给我看了其他东西，那是我第一次看见它，也就是那台名叫“Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game”的机器（老实说，我很喜欢这个长长的称呼），我一下子就被深深地吸引了。

很显然这次我对NES的兴趣要大过Atari 2600（因为之前已经改装过一台Atari手掌机了，而我正缺一台NES手掌机），我留心观察了一下这台游戏机，机身的背面有一个60针的卡带插槽，这意味着这是一台针对亚洲市场开发的日版FC？布华士告诉我，如果有了一个适配器，你可以在上面玩美版FC游戏。也就是说这台游戏机通过一个卡带转接口，可以在上面玩到美日两个版本的游戏。并且我还得知，如果购买该游戏机，还将获赠75个FC游戏（开始吓了一跳，75盘游戏可不是小数目，后来想了想。恩，肯定是内置小游戏）。



啊哈！我想到了，这玩意一定跟那谣传的“整台NES压缩到一枚芯片里”有关。其实和旁边那台“内置游戏的Atari游戏机”一样，只有利用到那种压缩技术，才可以将FC游戏机做到如此之小。

不仅如此，布华士还告诉我，他们已经计划量产该产品了。如果我想成功将一台FC改装成手掌机，这套设备不正是最合适的材料么？

我真的觉得很惊奇，他们的技术竟然可以将一台FC压缩得如此之小，看来传说中的“整台NES压缩到一枚芯片里”的说法是真的。从外型设计上看，它的发热量以及用电量一定不高，但是……它真的可以正常运行FC游戏吗？

于是我决定现在就从展会上带一台这样的机器回家。

“你们出售这玩意吗？多少钱一台？”我问布华士。

“那得看情况，”布华士显得很好奇，他接着说道：“你将要用它做什么很酷的事情吗？”

“嘿嘿嘿嘿！”我忍不住地直笑。他似乎和我很谈得来，因为之前我一直在和他聊游戏造型设计方面的事情，这正是他所关注的。

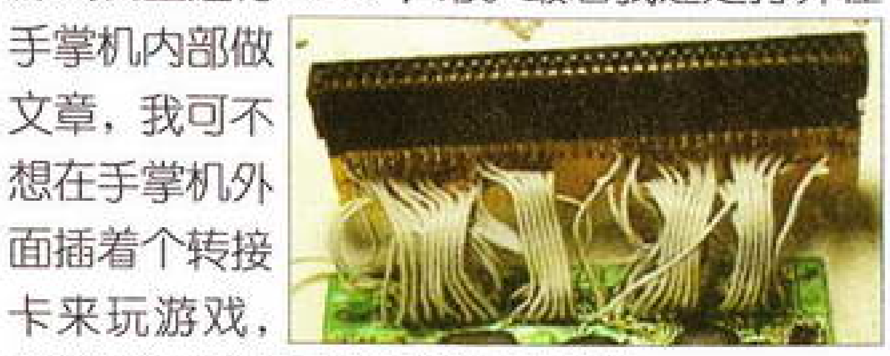
布华士接着说道：“看得出你很有心，反正最近经济也不景气，我给个优惠价给你吧。到时候你搞出什么名堂来了，记得联系我。”

“太棒了，成交！”我兴奋地回答。

“Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game”现在是我的了。一回到密尔沃基的朋友家，我迫不及待地撕开了包装盒。当我用螺丝刀拆开游戏机的外壳后，我已经百分之百地确定他们的技术做法了——整台游戏机里面只有一块面积很小的电路板，上面仅有一枚芯片以及一个黑色胶状物！传说中的“整台NES压缩到一枚芯片里”果然是真的，如此看来，将它改装成一台手掌机，实在是一件简单的事情。稍加测试后我发现它正常工作时的电流只有50mA，这样的耗电量实在是低，要知道一台Atari 2600在工作时便需要250～300mA。我预感这次的改装工作将不会很难。

下一个步骤，便是要将它60针的日本卡带接口换成72针的美国卡带接口，如此一来我可以使用国内的游戏卡带。

本来有一种叫作转接卡的装置，这种装置形状有点像FC卡带，转接卡顾名思义就是利用它在美版FC游戏机上玩到日版游戏卡带（当然也有在日版FC主机上玩到NES游戏的转接卡）。因为我手头上的是日版机器，所以我特意搞到一快能将日版FC插槽转为NES卡带的转接卡，我试了试，可以正常在这台FC游戏机上运行NES卡带。最后我还是打算在手掌机内部做文章，我可不想在手掌机外面插着个转接卡来玩游戏，那样会让整台手掌机增大体积的。



因此，我拆开FC主机和这块日版机专用的转接卡，我把转接卡安装在FC的主版上面。在顶端，是72针的美版FC游戏卡带插槽；在底部，则是FC主板。怎么样？这样的设计是否很完美？注意中间必须腾空出一定连接空间。

之后的研究使我认识到FC卡带和NES卡带的区别。仔细辨别，在NES卡带有着14根和FC卡带一样的金手指，其中4根用于游戏机卡带插槽上的“锁定”芯片，另外10根金



手指是直接插入卡带插槽。以前确实听说过任天堂打算推出FC的扩张计划，他们打算利用一个外接装置，达到提升机能的目的。不过很显然，这个计划在最后美国市场上被放弃了。正如你所看到的，之后的NES卡带的金手指插口上全部不见了那4根金手指。

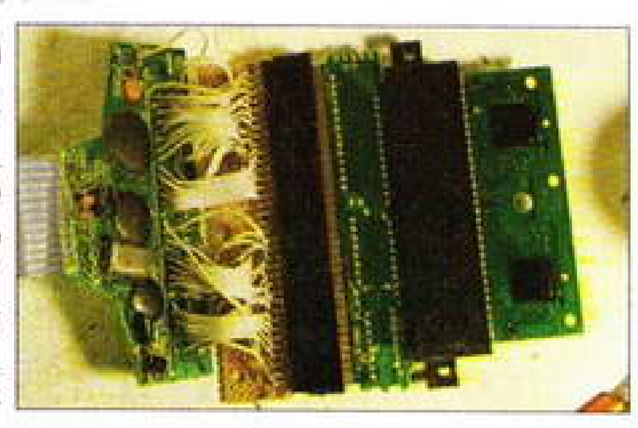
一切都准备好之后，我将其接上电源，开始实验，当然，电视上并未出现画面，因为我还没有插入卡带。我只是想看看机器是否可以正常运作。我关闭电源，并小心地将一盘



NES卡带砸碎，里面正是老式的NES卡带芯片，如果要想让它在一台日版FC主机上正常运作，我需要将它插到转接卡上，并将转接卡插到NES主机上。

这时，更让我惊讶的事情发生了——我发现这盘NES卡带的构造竟然是一盘正宗FC卡带外加一个转接口！我不知道任天堂是否试图用一些积压的FC游戏存货来打入美国市场，但是现在我手头上的这盘NES卡带确实是由日本FC卡带和一个转接器组合而成的。这是一个惊人的发现，如果你还能找到一些很老的NES游戏，比如《Gyromite》、《StackUm》等等，请用手掂量掂量，如果重量比一般的NES卡带还要重，并且重量明显偏向卡带插口多一些的话，那说明里面很有可能是一盘FC卡带外加一个转接器。

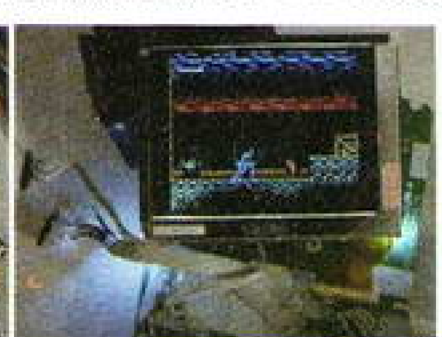
我小心取出NES卡带里的芯片。我将它连接到转接口上，并连



接到买来的迷你FC主板上（似乎也谈不上主板了，仅仅是一片比NES卡带芯片还要小的芯片）。看到眼前的景象，我有些想笑，我该去申请一个专利，这个专利叫做“FC卡带→NES转接口→NES插槽→FC主机”。这让我想起了游戏论坛上的一个笑话，大致意思是说“用WINDOWS模拟Xbox模拟WINDOWS模拟Xbox……”

这样的转接等于是三次转换，也许有朋友会问我：既然中间的两块转接卡是重复工作，你为什么不直接将FC卡带插入这台迷你FC主机上？其实大家可能误会了。前面我已经说过了，我家里面几乎全是NES卡带，我的目的是在这台FC主机上运行NES卡带，至于用来实验的这盘卡带竟然是带有NES转接





口的FC卡带，纯属意外。（笑）在固定好卡带之后，开机正常运作，熟悉的游戏画面立刻呈现在电视机上。这样一来，初步实验工作算是结束了。

看到画面之后，我兴冲冲地拿起手柄，不过很快我便遇到了棘手的问题：我发现外接的NES手柄根本不起作用，完全失灵！我原本的计划是放弃这台迷你NES游戏机配置的手柄，而用标准的原配NES手柄替换并一起塞入这台NES手掌机内，尽管我已经找到正确的插脚把NES的手柄和迷你FC主机连接起来，但是它就是不工作！

我尝试了各种方法，在经过了漫长的测试之后，这台迷你FC主机就是接收不到手柄的信号！这样的结果令我感到非常悲伤和绝望。我不想使用那些迷你FC机所配的组装手柄，如果在一台FC游戏机上不能够使用原配的手柄，那是件令人失望的事。几次试验都没有结果之后，我只好将工作暂停，去忙别的事情了……

本杰明会放弃吗？“Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game”能够成功地被改装成一台手掌机吗？

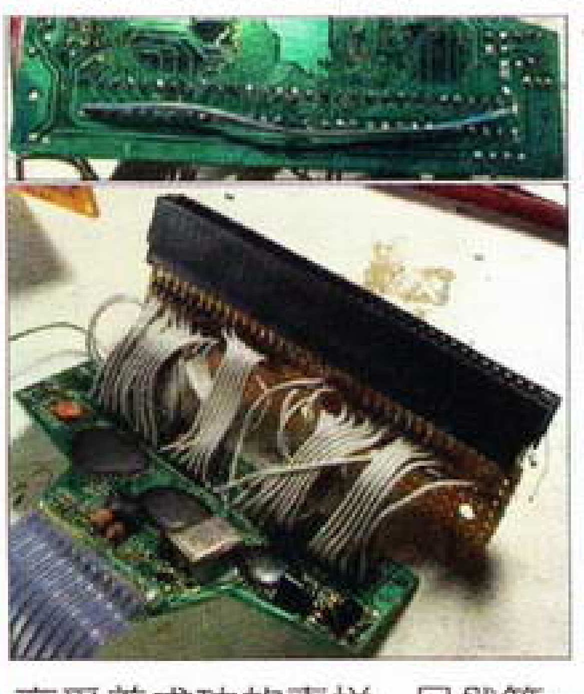
再次进行实验，再度绝望……无论我怎样尝试，我都不能使愚蠢的盗版迷你FC主机与NES原装手柄一起正常运作。主机依旧接

收不到手柄的信号。我很想知道到底是哪里出了差错。这台迷你FC主机确实具备所有的手柄连接线路，而且每一条线我都仔细检查过了，绝对正常连接！那到底是为什么？

时间一直推移，在这之前我那台FC手掌机的工作毫无进展。在2003年8月9日这一天，我参加了拉斯维加斯举办的《2003经典游戏博览会》，在展会上我四处徘徊。然后在一张桌子上，我又惊奇地看到了"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game"！我冲过去买下了它，我甚至等不及回到旅馆，迫不及待地趴在展会休息椅上当众将它分解！所有人都惊愕地看着我做那疯狂的举动。我发现里面的所有电路板仅仅是多了两块黑色胶，那肯定是些内置的烂游戏！除此之外其他构造和我之前买的迷你FC主机里的电路板是一样的！呜呜呜……

我回到威斯康星州，立刻着手将72针的NES转接器连接到这台最新的迷你FC主机上，非常遗憾的是，它同样无法让手柄正常运作——我几乎要疯掉了！

最后经过一整晚的试验，我不断的连接这条线路，断开那条线路，中途我甚至把第一台迷你FC主机烧毁了，不过它的牺牲终于让我找到了原因——内置游戏！这些程序是使得NES原装手柄不能工作的关键，我发现在迷你FC主机上的第31根针的地方，只要接入一条5V的电线，就可以成功地屏蔽那些内置的烂游戏，并使得NES原装手柄正常工作



——真是救命的电线！让那些内置游戏见鬼去吧！我手头上有够多的NES大作了，它能够完美支持所有NES游戏！

接下来我享受着成功的喜悦，虽然第一台迷你FC主机牺牲了，但是它留给我的意义巨大！它让我学到了如何用初级的电路知识来尝试不同的连接实验。这件事情永远地留在了我的记忆中。

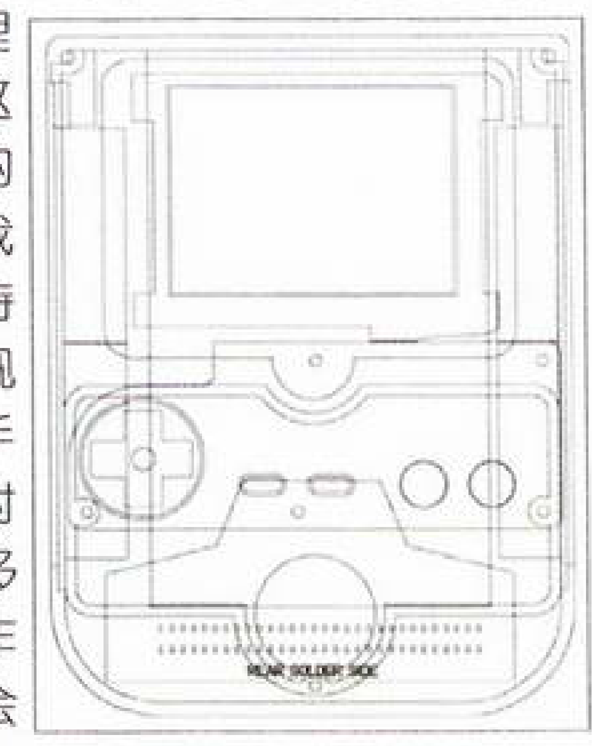
就此，将"Super Joy Fun Stick Player Mech Game Player Game"改装成手掌机的准备工作才算完整结束，接下来的是那些烦琐的改装工作！为了完美地再现任天堂8位主机的魅力，我必须将这些材料都准备好——一个5V的高电量电池、一块液晶显示屏、一个原装NES手柄。

我从一台卡西欧液晶电视机上拆下我所需要的EV-560型液晶显示屏，经过测试，我发现将4节1.4V的电池串联，刚好可以带动显示屏以及FC主机正常工作。如果计算无误的话，我估计这台手掌机可以在满电的情况下正常工作3小时左右。这样的成绩已经很不错了，我没有过多的奢望。

必须的材料都准备好了，因此，你知道下一步是什么吗？对了，外壳！要知道这可是我第一次改装FC游戏机，它的外型和我之前遇到的ATARI手掌机截然不同，我无法将ATARI手掌机的外壳直接拿来使用，但我可以利用之前的一些设计经验。我敢说这是我遇到过的最大的一次挑战！

由于这台迷你FC主机本身的主板非常小，因此在设计外壳时，我可以有充足的余地把外型设计得更小。我的目标是让主板所占的位置仅仅比一盘NES卡带要稍大一些。而同时我为它配置的原装NES手柄也尽量让它所占的位置和一盘卡带相当。这样一来，这台FC手掌机的高度将远远低于两盘NES卡带的高度，通过计算，我预定了它的高度为4.25英寸。看起来似乎有些高了，但只能如此了。现在困扰我的问题是如何安排那4节5号电池，我意识到必须把它们安排在屏幕附近，而且在设计上，必须符合"可以很牢固地安装"、"可以很轻松地拆卸"的条件——类似于我的电动剃须刀的电池仓。

在经过了一段时间之后，我几乎停止了我的工作，就是因为针对外壳和电池仓，我拿不出一个合理的设计方案。这台没有外壳的FC手掌机在我的储物箱里待了数月。我发现我在这台FC手掌机上花得时间很多，但许多浪费掉了。工作一会儿停，一会



诺梅杂志&3DM-SMV

儿继续，这样做毫无效率。“现在是时候了”，我学着阿诺的口吻说道。

我重新回到这项工作中，并花了相当长一段时间利用Adobe Illustrator软件为这台手掌机设计外型。这个阶段正如一个里程碑，这是我第一次为自己心爱的游戏机重新设计外壳。你问电池？嘿，我已经想到了完美的解决方法，我将它们安排在手掌机两侧的位置。不仅如此，我还为它们设计了一个卡槽，这样电池可以很稳定地挂在上面，而我只要往上拨动便可以很轻松地拆下来。

我现在还需要一些坚厚的有机塑料作为外壳原材料。此外一台激光雕刻机也是必不可少的，这种机器非常好用，它可以雕刻出你想要的任何形状，可我从哪里才能搞到这机器呢？



雷达通讯中……

本：我是本，能听清楚吗？

指挥官：很清楚，你到达指定地点了吗？

本：是的，我已经到达第二个房间了。

指挥官：我有些印象。

本：现在我该做什么了？

指挥官：寻找一个楼梯，你要找的东西就在那附近！



本：收到。

再次雷达通讯中……





本：我已经到达二楼了，不过，我失去了我的烧鸡……

指挥官：本，我感到很抱歉。

本：到这层楼后我做些什么？

指挥官：留心那些后卫，我的热能探测仪显示，该层最少有三个卫兵！

本：收到。

第三次雷达通讯中……

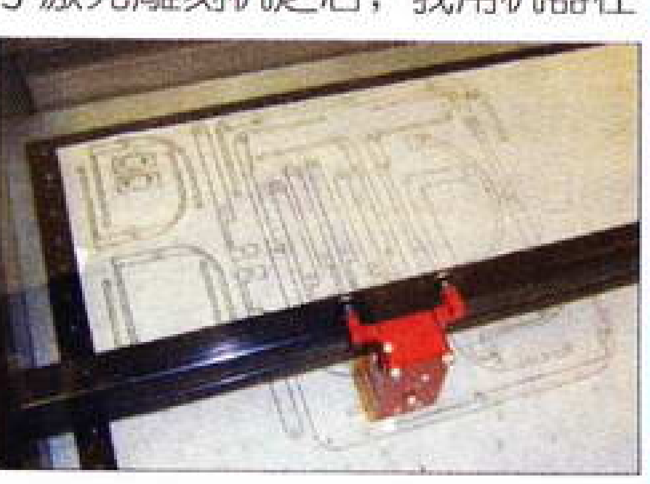
指挥官：你现在已经非常接近激光雕刻机了，在附近查看一下是否还有楼梯！



本：任务快完成了吗？我现在想吃意大利面条……

指挥官：你很快便可以如愿的，很快。

终于找到最后的楼梯，并顺利到达工厂仓库！搞到了激光雕刻机之后，我用机器在一块很大的硬塑料板上剪下了我需要的部分，这机器非常精确，只要在切割时仔细操作，它会完全按照我的要求裁剪下任何一种形状的塑料块。误差很小。

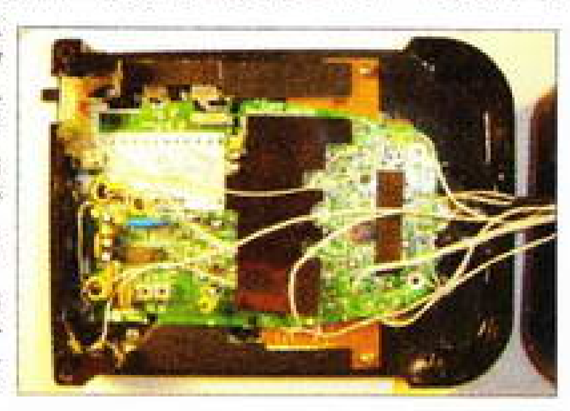


在切割工作展开之前，一定要确保你的想法都实现到了设计图上，光靠临时思考设计，是很难获得一套令人满意的外壳的。这套外壳的每一个细节我都考虑到了，包括前面和后面以及两侧，我将它们一一均匀切割出来。最后我用强力胶将它们粘合在一起。接下



来的一张图片是NES卡带连接口，我已经为它固定了两颗螺丝。

这是手掌机前半部分的裸露图，留意看右上角的小开关，那个是我安置的电源开关，线路是和电池组相连的。在处理液晶显示器的电路板时，我发现一些电容很占位置。原先它们距离液晶显示器有一段距离，但是改装到我的手掌机上后不得不贴近液晶显示器。为了有效的为液晶板背面留下合适空间，我把那些电容全部解焊，然后把它们挪到了电路板背面。嘿，这样做非常值得！



这是手掌机外壳的正面图，在外壳中央位置，我已经设计好了手柄的安置槽，我之所以坚持要用原装的NES手柄作为这台手掌机的操纵器，就是因为原装手柄的优良品质非常值得我去这么做，对于操纵者的每一个指令，原装手柄都可以迅速地反应到主机里。不仅如此，原装手柄的手感、寿命也是组装垃圾手柄所不能相提并论的。



所有线路在检查过确认连接无误之后，我用绝缘胶布将焊头封好，以防止漏电。为了防止液晶显示器的电路板和NES主板之间的电路相冲突，我又在NES主板上加了一层绝缘胶布。

在正面与背面两大部分之间，连接他们的是8条电线。这8条线路连载着电源、声音、影象、手柄指令等等重要数据。



最最重要的电源隐藏在这里，在外壳的两侧面，我分别设计出一个凹槽，其大小刚好可以容纳4节5号电池。它虽然增加了手掌机的宽度，但却为整部机器节省了大量空间。





在外壳的制作过程中，我有一个经验要告诉大家，那便是外壳的设计一定要在图纸上事先画好。相反，一些小细节，则不要在设计图纸上花太多时间。很多花边修饰物，例如这台手掌机的LOGO，以及具有金属皮质感的手柄面板等等，都可以在实际拼接的过程中靠手工完成。将一些和“精确”有关的工作放到电脑上，将一些和“美观”有关的工作放到手工上——这正是最合理的分工计划。

这张照片里有三台手掌机：GBA、FC手掌机、GB。大家可以通过对比了解我这台FC手掌机的大小。虽然它仍旧比GBA或者GB还要大，但是它可是运行NES卡带的哦。（NES卡带已经接近GBA大小了。）



这就是我的FC手掌机改装故事，整个改装过程历经半年时间。这台名为“SUPER JOY FUN STICK PLAYER MECH GAME PLAYER GAME”的8位FC游戏机在我的努力下变为了一台手掌机。从此以后我对改装工作的热情更加高涨。在之后的一段时间里，我还为朋友改装过数次FC手掌机，有了第一次的改装经验，后期的FC手掌机都制作得比较精美。





好的，故事到这里就结束了，已经改装完ATARI、FC、PS、PS2、SFC了，下一台改装的是什么游戏机呢？

话梅杂志&3DM-SMW

掌机软件新闻

文 小超
编 马修

冬天来了，天气好冷啊！众人关注的任天堂Wi-Fi服务终于正式启动，更令人高兴的是NDS通过普通无线路由器也可以联网对战了。下面一起看看半月来的掌机软件新闻。

NDS软件新闻

iDeaS又有新突破

电脑上的NDS模拟器iDeaS又有新突破！作者最近放出一段iDeaS V1.0.0.6版运行的视频。根据视频显示，新版本iDeaS可以运行《天堂独太》，而且基本没有什么贴图错误，帧率能达到30FPS。不过作者仍旧没有透露新版本的发布时间，看来我们还需要耐心等待。





▲从视频看《天堂独太》的模拟效果不错。

TxtWriter新版发布

NDS用文本编辑软件在11月11日发布V0.3版。作者的更新速度还是挺快的，自11月2日放出第一版以来，10天工夫就发布了四个版本。V0.3版增加了新的扩展键盘以及新的显示字体，并加入对话框和清除按钮。TxtWriter已经实现在GBA电影卡和M3烧录卡的CF卡中存储、读取、删除文件的功能。下载地址：http://ds.spacemonkeymafia.com/download.php?file=txtwriter_0.3.zip。小超看到官方网站的统计，各版本的下载次数竟然还不到600次，看来作者还要多做一些宣传。



▶TxtWriter什么时候能支持中文呢？

Flashme推出V5版

NDS的固件程序Flashme推出了V5版。相对于V4和V3，V5版主要的改变是加入对《马里奥赛车DS》的支持。如果用V4版本的Flashme玩《马里奥赛车DS》，会出现NDS不能开机的现象，V4版的用户要快快升级了。刷入V5版Flashme内核后，使用EZflash、GBAlink、G6、M3等烧录卡无需NDS正版卡和Passme引导卡即可运行NDS游戏。虽然刷机过程稍微有点危险，但只要小心点别断电就该没什么问题。动手能力强的朋友可以一试，毕竟刷机的好处多多。下载地址：http://ds.gcdev.com/dsfirmware。

SnesDS新版推出

Loopy最近放出NDS用SFC模拟器SnesDS的V11162005版。新版修正了声音模拟的一些错误，但游戏过程中开启声音的话仍会拖慢速度。下载地址为http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/snesds11162005.zip。

fMSX DS新版发布

NDS上的MSX计算机模拟器fMSX DS于11月17日推出V0.04版。新版修正了文件选择错误以及screen 8中的色彩错误，下载地址是http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_004.zip。

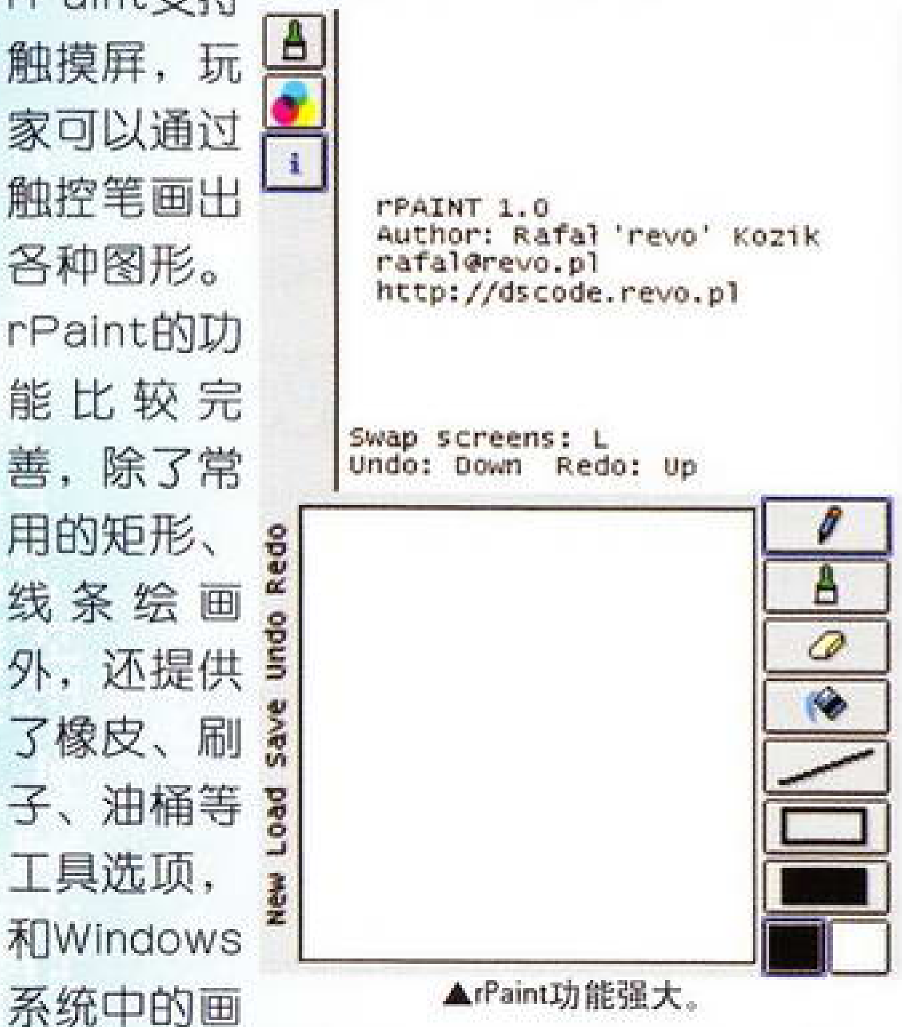
话梅杂志&3DM-SMV

NDS液晶测试软件发布

LCD Tester DS是一款专门为NDS开发的液晶测试软件。利用它，我们可以将NDS屏幕上的坏点“揪”出来。软件的作者Kleevahs也是PA Mod的开发者。软件下载地址：http://www.zawiarr.com/NDS/archive/LCD_Tester.zip。

NDS画图程序推出

rPaint是一款运行于NDS上的画图程序。rPaint支持触摸屏，玩家可以通过触控笔画出各种图形。rPaint的功能比较完善，除了常用的矩形、线条绘画外，还提供了橡皮、刷子、油桶等工具选项，和Windows系统中的画板很相似。下载地址是http://dscode.revo.pl/demos/rPaint.zip。



▲rPaint功能强大。

NDS计算器程序推出

在NDS上计算数据？由Lien开发的Calculator DS可以帮你这个忙。Calculator DS是一款NDS用的计算器程序，用户可以输入数字并得出结果。不过Calculator DS只支持普通的加减乘除，不支持函数运算，希望作者能开发出更加强大的版本。下载地址：http://usuarios.lycos.es/pyga/nds/calculator_ds/calculator_ds.zip。

7 8 9 +
4 5 6 -
1 2 3 X =
0 . C ÷

▲Calculator DS使用起来很简单。

让你的狗狗与众不同

《任天狗》是一款趣味十足的游戏，而Nintendogs Trainer恰恰是为这款游戏的玩家准备的，它可以让你的狗狗与众不同。该软件能够修改备份在电脑上的《任天狗》游戏存档，从而养出千奇百怪的狗狗，比如头戴海岛帽的狗狗、长着鹿角的狗狗等等。下载地址：http://www.aibohack.com/nds/trainer01.zip。


▲长着鹿角的狗狗看起来好奇怪。

GBA软件新闻

GBA街机模拟器又支持新游戏

由FluBBa开发的GBA用街机模拟器又有新游戏支持，它就是《Black Tiger》。软件下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/BlackTiger01Bin.zip。最近FluBBa将大部分精力都投入到街机模拟器和GG模拟器的开发上，不知道什么时间才能见到PocketNES V10版，汗！

PocketGBA新版发布

PPC掌上电脑用的GBA模拟器PocketGBA于11月15日推出V051115，新版没有大的改进，只修正了一些小BUG。下载地址：http://www.emulation64.com/files/download/587/。

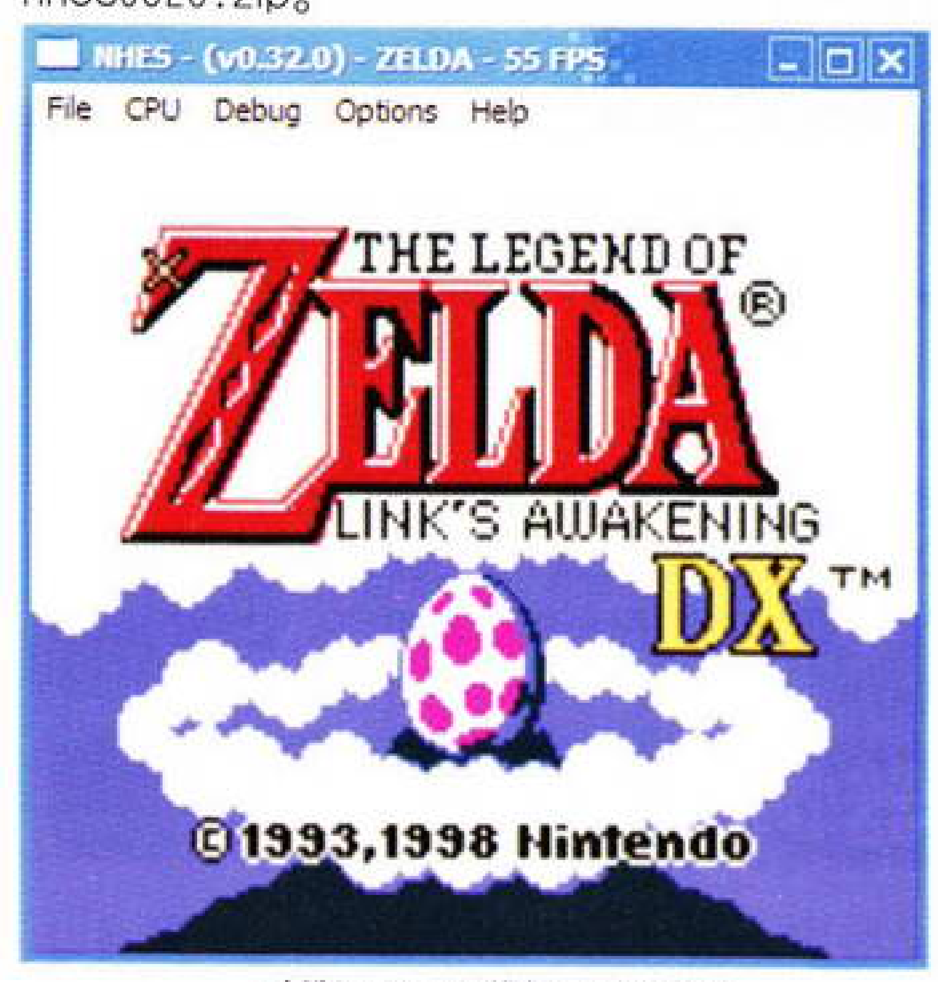
话梅杂志&3DM-SMV

其他掌机软件新闻

Nhes GMB新版推出



电脑上的GB模拟器Nhes GMB在11月12日推出V0.32.0 WIP。新版支持了GB和GBC的模拟，增加了对MBC1、MBC2、MBC5卡带的支持，并加入手柄控制、视窗显示、存取记录等一些列功能，是大变脸的一个版本。下载地址为http://shizzy.emulation64.com/Files/nhes0320.zip。



▲新版Nhes GMB增加了不少功能。



BGB新版公布

电脑用的GB模拟器BGB推出V1.11版。新版修正了存储中颜色错误的问题，并加入了对金手指的支持以及CPU调试的功能。下载地址：http://bgb.bircd.org/bgb.zip。



▲BGB不断完善中。

GP2X上的NeoGeoCD模拟器

韩国出品的超强掌机GP2X一发售就吸引了不少开发者的目光。这不，NeoGeoCD模拟器已经出现了。这款名为NeoGeoCD Emulator for GP2X的模拟器能够在GP2X上运行NeoGeoCD的游戏，而且速度不错，可惜的是暂时不支持声音。如果你有GP2X的话可以试试，(寒一个，如此价高的东东……)下载地址：http://gp2x-emulation.dcemu.co.uk/files/NeoCD2.zip。除此以外，GP2X上还有SFC模拟器以及《Quake》、《Quake 2》等自制游戏，看来GP2X的软件开发环境不错。

期待中的NDS烧录卡大战并没有出现，好在EZFlash、EZFA、GBALink等GBA烧录卡厂商都推出了支持NDS游戏烧录的新程序，让老用户能够先过渡一下，。最后还是要谢谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QLWWW.com)玩友的大力支持。



▲《合金弹头》能全速运行。

话梅杂志&3DM-SMV

文 Binbin30 编 铭风



PSP热点新闻追踪

近期PSP游戏软件的发布比较冷淡，只有SCEI发布了一款让人眼前一亮的翻译软件《TALKMAN》。这种类型的翻译软件在掌上游戏机领域发布还是头一次。《TALKMAN》的出现，让机能强大的掌上游戏机不在局限于只能玩游戏或者播放多媒体文件，也具备了学习外语的功能。这回还是学生的玩家又可以增加一个购买PSP的理由了。好了，转入正题，PSP热点新闻追踪。

一、PSP周边情况

近期PSP的周边市场，增加了一款PSP专用音箱产品。不过按严格的意义来说，不能说是增加，因为这款产品就是国内生产的假冒罗技音箱。产品的整体外形，包括标志都完全的仿造。笔者十分佩服国内的造假厂家……当然造假的产品的性能肯定不能够与真品产品来比，笔者听过声音之后，大为失望，高音会出现丝丝拉拉的破损声音了。说明此产品所使用的喇叭单元素质不怎么样。这款假冒的罗技音箱的价格是280元左右，真品的价格为480元左右，相差了200元的差距。不过需要提醒各位PSP玩家的是两者的样子很相似。如果你去购买罗技的音箱，除了看外还要多听听声音。千万不要用480元的价格买了一套假冒的罗技音箱回来了。

二、PSP破解情况

至从UMD Emulator软件的开发者宣布放弃后续版本更新之后，最近的PSP破解领域还是显得格外的冷清。这段时间内没有其他的组织或个人发布支持记忆棒运行《横行霸道自由城故事》的引导软件……看来目前想玩这个游戏就只有老老实实地买正版了。

PSP2.0系统上面的引导程序——Firmware 2.0 Eboot Loader 发布了最新的0.85版本。不过虽然目前已经更新到了0.85版本，但是想在2.0系统上面运行PSP官方游戏，看来还有很长的路需要走，让我们拭目以待。

三、模拟器情况

1 SMS PSP V0.5发布

SMS模拟器的开发者Yoshihiro最近发布了0.5版本，该版本可以使用GPU的全屏幕显示模式。并修正了许多ROM处理的错误。

2 DGEN for PSP1.11发布

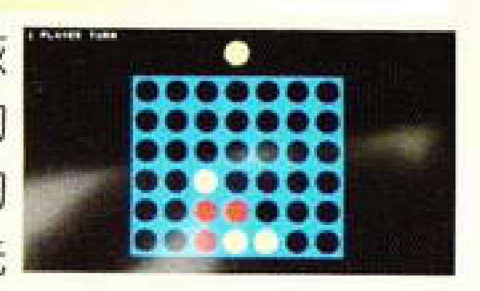
看来这款DGEN的模拟器作者的开发热情很高涨，没有过多久又发布了1.11的最新版本。这个版本的最大的改动便是通过PSP的红外线传输功能能够让两台PSP主机共同游戏。不过使用方式比较复杂，想在PSP上面体验MD模拟器双打感觉的玩家可以下载这款最新的DGEN模拟器。



话梅杂志&3DM-SMV

四、自制软件情况

1 4子棋游戏



不少的玩家应该玩过一种叫做4子棋的棋类玩具。这种棋类的棋盘是竖着的，看谁先把4颗成功地连在一起就算赢了。现在这个经典的游戏通过LUA脚本编程语言在PSP平台上发布了。使用这款游戏必须首先安装LUA解释程序0.11版本，才能够运行这个游戏。这个游戏按键的功能分配如下：左右键控制P1的左右方向，L键就是P1放子，□和○键分别控制P2的左右方向，R键就是P2放子，开始键是保存当前屏幕图案，选择键是退出游戏。

2 音乐软件PSP Rhythm v2.0发布

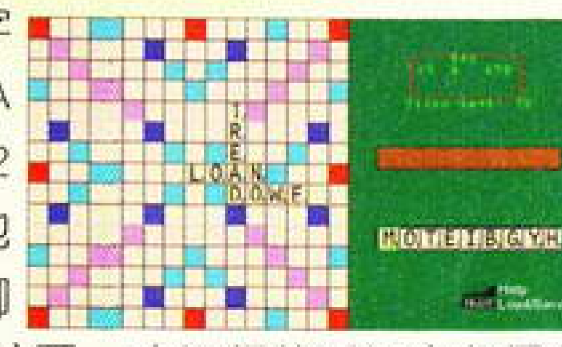


这是一款PSP的音乐软件。它能够内置有许多种固定的节奏风格，适合喜欢音乐创作的人使用。目前软件的版本为2.0版本，估计这款软件对尝试创作歌曲的人来说，的确是一个很好的软件。

3 PSP在线聊天系统

在国外众多的破解、模拟器开发团体中，MIRC这种在线聊天系统已经是随处可见。不过这种系统在国内并不普及，原因在于MIRC是一个英文的软件。而且在系统内下载文件使用起来比较麻烦，都要像以前DOS系统那样使用键盘敲击代码才能够下载。由于PSP本身具备WIFI无线上网功能，所以这款强大的在线聊天系统经过二次开发，就演变出来PIRC这个PSP上面特有的版本。如果家里有完善的无线上网环境，那么也可以使用PSP与国外模拟器、破解开发团体聊天哦。当然，使用这款在线聊天系统的依旧需要很高的英语水平。目前软件已经发展到0.3版本，从测试的结果来看，效果还是不错。如果国内能有人对这款软件进行中文汉化，相信普及也不是难事。

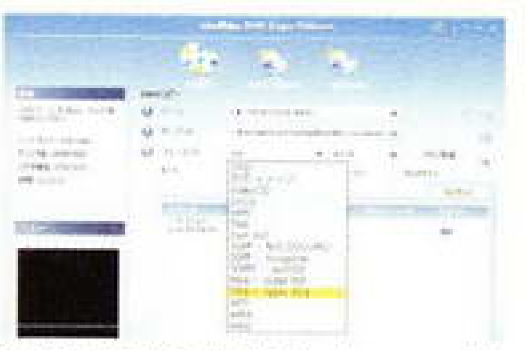
4 英语拼字游戏



英语拼字游戏 LUA Scrabble v0.2 for PSP，也使用了LUA脚本编程语言来编写。在运行的时候也必须先安装LUA0.11版本的解释平台。这款软件比较适合作英语单词的记忆练习。

五、PSP多媒体相关软件情况

1 interVideo支持PSP MP4格式转换



著名多媒体软件制作公司InterVideo日本公司近日宣布，发布的InterVideo DVD Copy Platinum软件的最新版本将支持PSP的H264编码技术的MP4视频转换，这款软件原用户也可以采用升级的方式来获得，支持PSP MP4格式转换的功能。升级的费用为10.8美元，价格还不是很昂贵。笔者估计以后这类高质量优秀的PSP MP4转换软件会越来越多起来。

2 转换君发布支持H.264格式转换

最近转换君3GP Converter发布了最新的0.32版本，该版本最明显的改进就是增加了对RMVB格式的直接转换支持，还有对H.264视频编码格式的支持。笔者使用过转换君这款软件，该软件转换出来的视频质量是最优秀的，不过优秀的转换效果也造成了转换速度的低下，比起其他公司开发的软件要慢很多。但是对于追求高画质的玩家来说，牺牲一点时间也值得。



▲ 优秀的H.264视频编码效果

好了，这期的PSP热点新闻就到这里结束吧。对了，各位PSP的玩家你会考虑购买《TALKMAN》这款翻译软件吗？笔者倒是非常想购买，因为想亲自体验一下这款机器同步翻译的效果到底如何呢。

话梅杂志&3DM-SMV

文 小超 编 铭风

畅游网海——1.5版PSP上网攻略

想必很多朋友对2.0版PSP的无线上网功能垂涎已久了吧？不过遗憾的是，目前2.0版的PSP功能虽然诱人，但却不支持众多的破解游戏。正由于这点，才让众多网友的PSP依旧维持在1.5版。笔者现在向大家推荐的就是适用于1.5版PSP的上网软件——Chinese PSP Explorer（又名Chinese PSP Browser）。有了它，你就可以在有无线网络的地方使用PSP畅游网海。



Chinese PSP Browser的来历可谓非常曲折。它的源代码来自于《Wipeout Pure》以及《天地之门》两款PSP游戏的网络浏览器，后来又加入了PSP虚拟键盘V2.2的部分代码以解决输入问题。在9月份的时候，Chinese PSP Browser被台湾Hcken网站的热心网友稍加改良，变更为中文界面，并简化了功能，成为现在的版本。下载软件可以到Hcken的BBS论坛。

地址：http://www.hacken.cc/bbs/viewthread.php?tid=245&fpage=0&highlight=&page=1

hacken的网站有自动导向功能，如果没有登陆首页，而直接进入下载页面的话会出错，只能先注册会员登陆。上述地址下载不了的朋友，可以试试这个地址：http://my.163.sd.cn/down/pspex.zip

看到这儿，是不是很多朋友都跃跃欲试了呢？先别着急，在让你的1.5版PSP上网前，需要做一些准备工作。首先你需要一个无线路由器，其次还需要设置PSP的无线网络连接。让我们一步步来吧。

无线路由器的设置

不知什么是无线路由器？汗，建议看看以前的《掌机王SP》，有相关文章哦。其实无线路由器和普通路由器基本功能一样，只是增加了一个信号无线发射的装置而已。现在国内的无线路由器价格已经非常便宜了，通常200多就可以买到一台。不仅仅只有带迅驰技术的笔记本电脑可以通过无线上网，普通的笔记本电脑买一块PCMCIA插槽的无线网卡，台式机购入一块PCI插槽或者USB接口的无线网卡，都可以实现无线上网。其实如果你家里有多台电脑，用无线路由器还是很方便的，大大省却了布置网线的烦恼。



无线路由器一般都有详细的说明书，而且软件的界面大多已经中文化，小超在这里简要介绍一下，首先要将原本插在电脑网卡上的宽带网线插入无线路由器的WAN接口并装好电脑上的无线网卡驱动，然后将无线网卡的IP地址网关设置为192.168.1.1。网关以路由器说明书中标识为准。然后打开电脑上的IE浏览器，输入路由器的网关http://192.168.1.1，输入密码和用户名就可以进入路由器管理界面。下面的设置小超不再赘述，只是提醒三点。一是无线路由器提供ADSL的PPPOE拨号、动态IP地址连接、静态IP地址连接三种宽带上网方式，按照你以前电脑的上网方式一样设置就可以了。还有，最好设置一下WEP加密，否则附近的任何电脑都可连入你的无线网络。小超在路由器中设定的服务名(SSID)是xchao，WEP密码则是c321。PSP的MAC地址可以从系统设置中的System Information中看到。最后，你的无线路由器的管理员用户名和密码一定要更改，不过不用太复杂。

话梅杂志&3DM-SMV

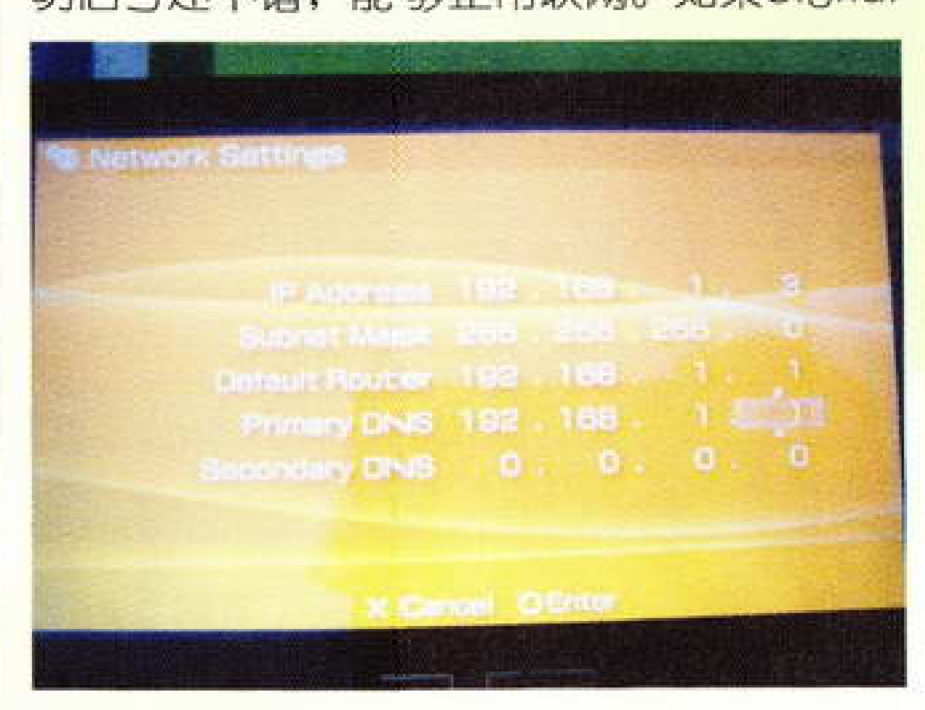
PSP的设置

将PSP左边的WLAN开关向上推后就打开了无线网络功能。目前发布的Chinese PSP Browser软件只支持1.5版本的PSP。下面小超简要说一下PSP无线网络连接的设置方法。选择PSP的Network Settings，然后选择Indrastructure Mode，进入后选择New Connection新建一个连接。输入连接名后，进入WLAN Settings，点击下面的Scan，让PSP自动搜索网络。如果周围有无线热点，会出现多个可以选择的SSID，这里只出现一个，小超自己设置的xchao。选择好SSID后，接着出现输入WEP密码的选项，用PSP的内置输入器输入c321。



接下来是Address Settings地址设定，如果选择Easy的话，十有八九是连不上的。这里要选择Custom进行自定义，然后选择Manual，进入IP地址设定画面。为了不和电脑冲突，小超给PSP设定的IP地址是192.168.1.3，Default Router网关则仍为192.168.1.1。Sunnet Mask子网掩码是255.255.255.0，Primary DNS首选DNS也是192.168.1.1。设置好IP地址后，出现Proxy Server代理服务器选项，选择Do Not Use不使用，最后按○保存设置。

保存设置后，会出现Test Connection的选项，选择后PSP会测试当前的连接。如果Signal Strength信号强度为60%以上，说明信号还不错，能够正常联网。如果Signal



Strength只有1%，则可能是你的IP地址设置有问题，最大的可能是网关设错了。

将无线路由器和PSP都设置好了后，就可以通过PSP上网了。激动人心的时刻即将到来！(^_^)

使用Chinese PSP Explorer上网

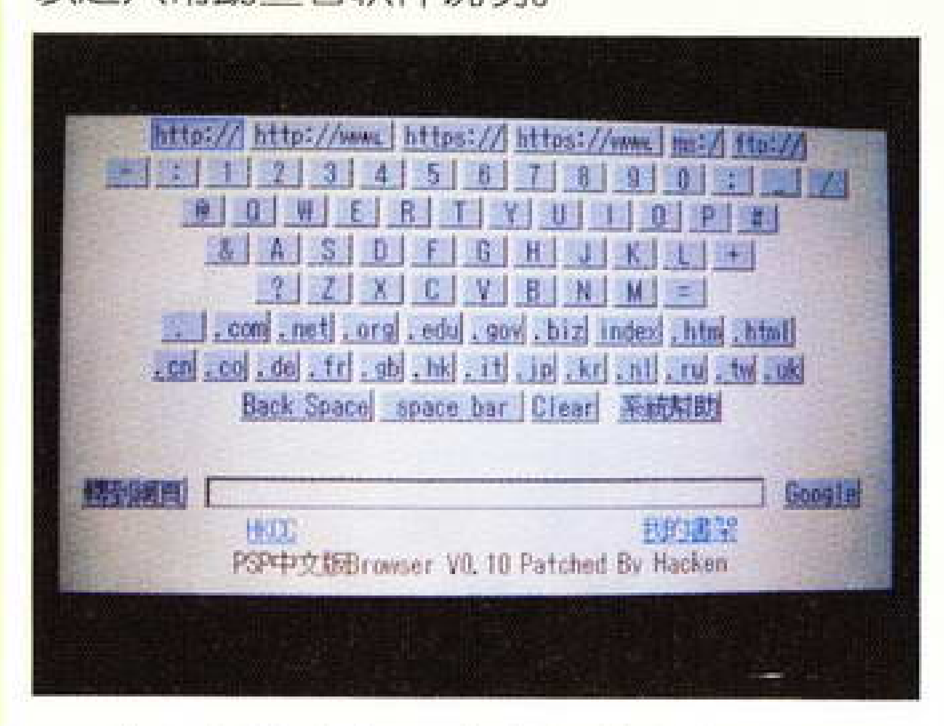
将下载的Chinese PSP Explorer解压，解压后的文件里有一个名为MS的目录，目录里面有BRW_GAME和PSP两个文件夹。将这两个文件夹拷贝到PSP的记忆棒的根目录下面。拷贝完毕后打开PSP，会发现Chinese PSP Explorer的运行界面，直接运行即可。Chinese PSP Explorer的运行界面做的很别致，伴随着女声"PSP"发音，让人有十分现代的感觉。如果你使用UMD Emulator运行PSP游戏，运行Chinese PSP Explorer可能会出现跳回系统界面的情况，显示错误代码80010002。这是因为UMD Emulator更改了PSP的某些设置。解决的办法是在PSP的System Settings里面，选择Restore Default Settings复原系统设置。需要注意的是，复原后原来设置的无线网络连接也会被删除，需要重新建立。



正常的话，一段读取数据的黑屏后，会直接进入网址输入界面。这部分的源代码则来自于PSP虚拟键盘程序，由虚拟键盘和网址

话梅杂志&3DM-SMV

输入框两部分组成。虚拟键盘不仅仅集成了26个英文字母，还特别针对上网做了优化，有“http://”、“www”、“.com”这样的按钮，以方便用户输入网址。用PSP的十字键移动光标选择不同的按钮，按○键确定输入。如果输入错误，可以用“Back Space”按钮回删前一个字符，或者用“Clear”按钮删除所有已经输入的字符。输入空格的话，按虚拟键盘下面的“space bar”按钮。另外，在虚拟键盘的右下角，还有一个“系统帮助”按钮。点击它后，可以进入帮助查看软件说明。



好，开始上网！我们先输入“http://www.yahoo.com”雅虎的网址，然后将光标移动到网址输入框左边的“转到网页”链接上，按一下○键。第一次上网的话，会出现网络连接选择界面。我们选择“自动设定”，然后选择刚才已经建立好的连接“Connection 1”。稍等，PSP的屏幕上出现了熟悉的雅虎首页！



相信做到这步的时候，大家一定欣喜若狂吧，PSP终于能浏览网站了！别急，且听小超慢慢道来。一般网站的分辨率是800×600象素的，而PSP的分辨率只有480×272象素，所以在PSP上只能显示网页的一部分。我们只能用十字键的左右和上下，来回拖动页面。另外，这个浏览器现在只支持文字和图片的显示，不支持Flash动画，和2.0版PSP自带的网络浏览器相似。如果浏览的网页中有Flash，那么会显示一部分空白。

由于没有鼠标，所以让点击网站链接成为非常麻烦的事情。我们只能用十字键不断移动光标，当链接被选中时会显示成蓝底之后按○键，可以跳转到另一个网页。由于是初版，Chinese PSP Explorer甚至连很多基本的功能都不具备，比如说后退和前进。如果网页中没有返回的链接，那我们也就不能返回到前一页了。在浏览网页的过程中，按△键会进入Chinese PSP Explorer的系统菜单。选择第一是回到网址输入界面，选择第二项则会取消操作回到刚才浏览的网页，选择第三项“终了”会退出Chinese PSP Explorer。当然随时按PSP的HOME也可以退出软件。

在网址输入界面，还可以直接调用Google的搜索。方法是，先在网址输入框中输入需要检索的关键字，比如我们这里输入“PSP”。然后将光标移动到网址输入框右边的“Google”链接上，按○键就会直接上Google搜索关于PSP的所有网页。喜欢用Google的朋友可要高兴了。

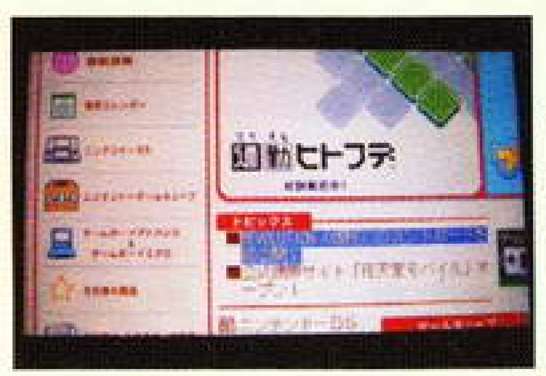


进入Google网站后，我们如果想搜索其它的关键词，并不需要返回到网址输入界面。将光标移动到Google上面的搜索输入框，按○键会进入PSP的内置输入界面。这个界面我们很熟悉，PSP的昵称、无线网络的SSID都是通过这个界面输入的。默认的输入文字类型是日文的，我们可以通过按Select将文字类型改变为英文。输入完毕后，按Start可以返回到网页。此时网页的搜索框中已经有了刚才输入的文字。

不过软件不是很稳定，小超就经常遇到链接不能打开，也不能返回网址输入界面的情况。此时的解决办法就是按HOME，退出软件，然后再重新进入。这种情况在网页大、图片多的时候很容易出现，毕竟PSP的内存只有32MB，我们也不要强求什么。

话梅杂志&3DM-SMV

中文显示的解决办法



到这里，小超不得不给大家泼盆凉水，毕竟没有非常完美的东东。(汗啊)当我们输入搜狐的网址进入后。网站是顺畅的进去了，图片也正常，可是文字……全是乱码！而如果我们进入任天堂的网站，输入“http://www.nintendo.co.jp”，会发现一切正常。原来都是PSP内核惹的货。目前PSP没有简体中文字库，所以不能正常显示国内中文网页。目前只能正常浏览英文、日文等的网站，也就是PSP语言选项里可以选择那些语种。

那有没有解决的办法呢？最先发现秘密的是台湾网友，他们输入台湾微软的网站网址：“http://www.microsoft.com/taiwan”，发现竟然其中的繁体字竟然可以显示，不再是乱码。原来台湾微软网站采用了UTF－8字符编码，而PSP支持UTF－8编码的显示。

经常浏览网页的朋友都知道，不同国家的文字有不同的字符编码。比如国内采用GB2132编码，台湾地区则采用BIG5编码，日本则采用Shift－JIS编码。编码的不统一造成了很多不便，于是就有了UniCode统一编码。UTF－8则是UniCode的一种。其实PSP并不是真正支持UTF－8编码，只是因为日文Shift－JIS编码中有部分中文字符和UTF－8一致，所以才能显示。

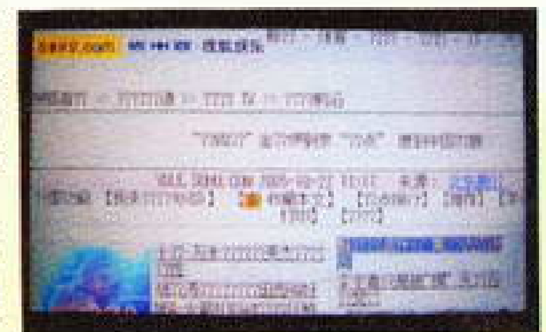


小超试着在Chinese PSP Explorer中输入了微软中国站的网址：“http://www.microsoft.com/china”，发现也可以显示中文。后来发现小超自己的Blog竟然也可以显示。看来只要是采用UTF－8格式字符编码的网页就可以显示中文。

刚才说过，在PSP上显示的中文，其实调用的是日文字符集。最直接的后果就是有部分汉字不能正常显示。比如“摄”、“终”、“时”等汉字，不能显示的汉字在PSP上以“??”表示。有时“??”实在太多，严重影响了字面意思的理解。

虽然有网友提供了一个可以将BIG－5网页转换为UTF－8网页的站点(http://psp.uglab.org)，但小超试用之后怎么也不成功。最后还是GBMAD的站长罕疯厉害，编制了一个能够将简体中文网页的GB2132码转换为UTF－8网页的ASP小程序。

小超试着用了一下，显示浏览的网址为http://yule.sohu.com/20051022n/227276780.shtml的新闻，中文的确可以显示了。虽然“??”不少，但毕竟不再是乱码。小超在这里给出地址http://my.163.sd.cn/psp.asp，大家可以用PSP浏览，然后输入网站的网址，点击“GO”就可以了。注意，输入网址的时候，一定要加上“http://”。另外，PSP的内置输入器是分全角和半角字符的，在我们输入网址的时候一定要输入半角字符才可以。如果大家输入完网址后，出现不能访问的错误，很可能是因为输入了全角字符导致。在日文字符输入界面，按三下SELECT可以切换到半角英文字符输入状态。罕疯提供的这个程序，只能进行GB2132到UTF－8码的转换，如果是BIG5码的网页转换后就会出现乱码。还有，因为程序需要对网页的每个链接进行转换，所以浏览速度会比直接输入网址要慢很多。程序虽好，但毕竟是治标不治本的方法啊。



总结

看了这么多，相信大家对Chinese PSP Explorer也有一个细致的了解。虽然Chinese PSP Explorer的功能还很不完善，但毕竟圆了我们1.5版PSP机主的上网梦。至于中文的乱码问题，不是普通的软件作者能够解决的，最终还是需要索尼发布官方的中文升级软件。其实使用Chinese PSP Explorer浏览一下英文网站，看看图片，也已经很爽了。最后感谢GBMAD(http://www.GBMAD.com)站长罕疯同志的大力支持。

话梅杂志&3DM-SMV

黑帮电影大推荐

提供 软饼干

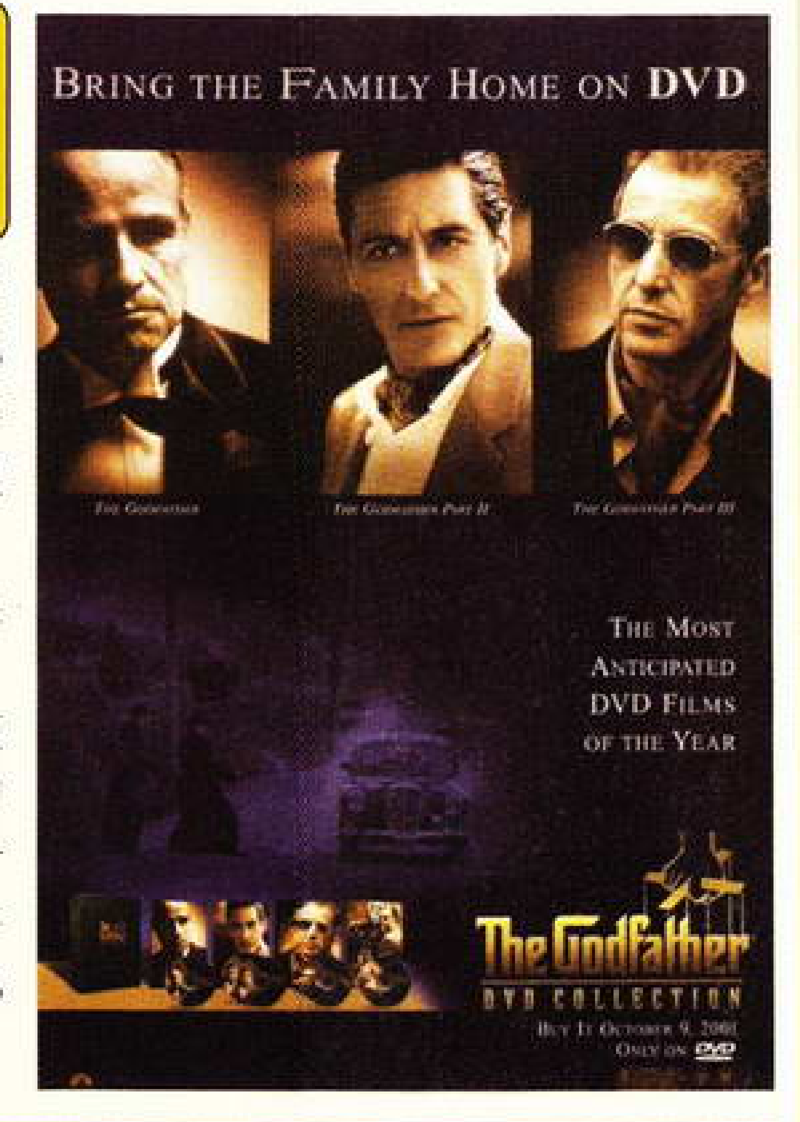
最近大家是否玩了《横行霸道 自由城故事》呢？是否对里面所描述的黑帮分子的生活很感兴趣呢？那么就让软饼干我给大家来介绍几部经典的黑帮电影，让大家能够对此有一个更深入的了解吧。

首先要给大家介绍的当然是：

《教父三部曲》(The Godfather Trilogy)

电影史上的不朽经典，堪称是最让人津津乐道的名作之一。由大导演弗朗西斯·柯波拉所执导的，这部电影不但集合了马龙白兰度、劳勃狄尼洛、艾尔帕西诺等实力派演员共同演出，而且更一举囊括了28项奥斯卡奖项入围，成为影史上奥斯卡入围奖项最多的系列电影，这个纪录直到“《指环王》三部曲”以合计入围30项奥斯卡才被超越。

电影主要讲述了黑手党家族科里昂家族的传奇故事，电影可以说是完全超越了一般黑帮电影打打杀杀的俗套，将亲情、友情、爱情、家庭、责任等人性的各个方面在短短的几个小时的电影中完美的表现了出来，并且整部电影无论是服装、配乐、道具、场景还是表演都趋近于完美，让整部电影看上去就好像一部艺术品。



《美国往事》(Once Upon A Time In America)

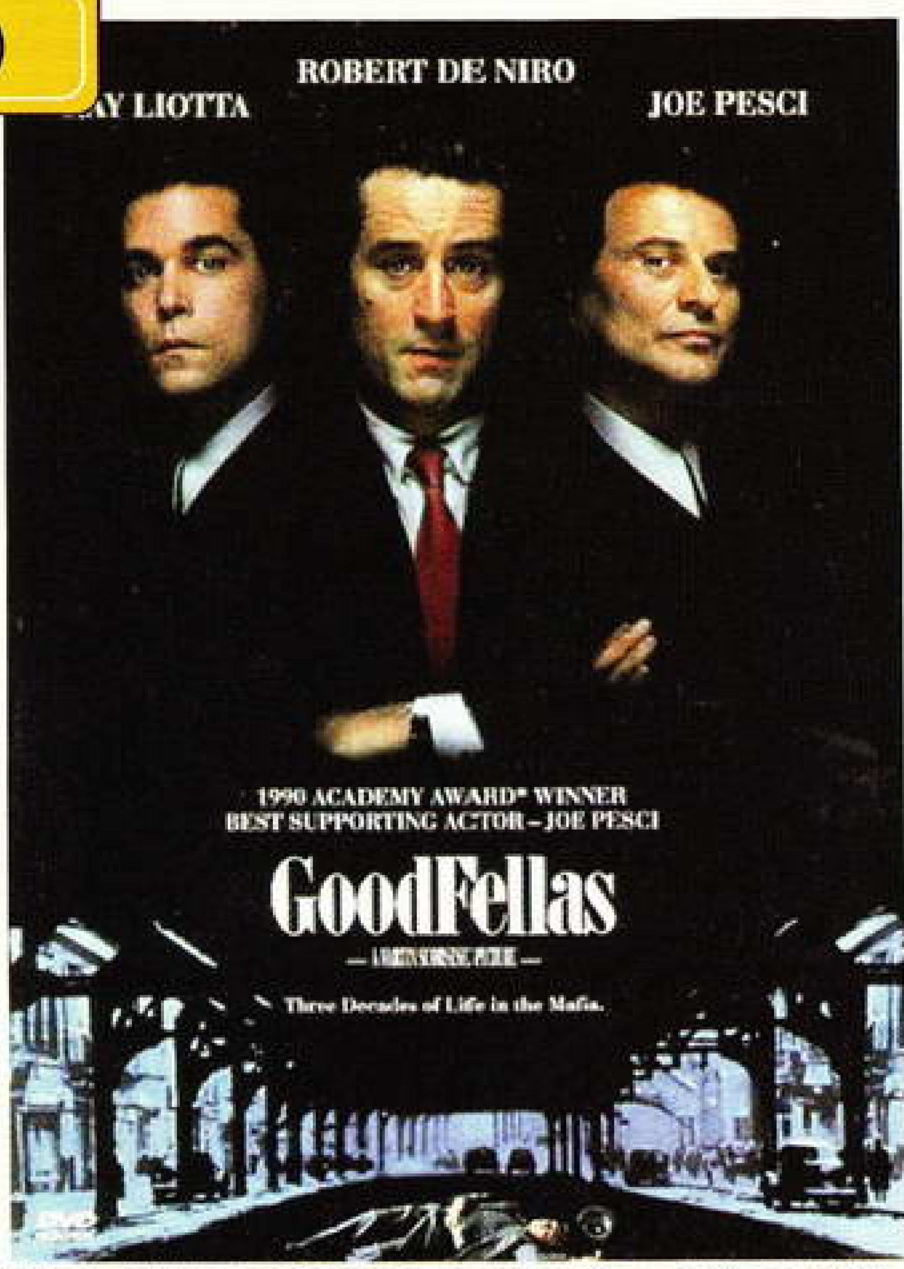


这部由意大利著名导演塞尔乔·莱昂内于1984年执导的影片，以其丰富的内涵表达、鲜明的人物刻画和近乎完美的结构，同样超越了黑帮类型片的范畴。影片在3小时45分钟的时间里，通过主人公诺德斯对往事的回忆，讲述了几个年轻人的友谊、爱情和他们的生活，史诗般地展现了作为个体的小人物们在时代变迁中的挣扎和浮沉。影片那宏大的气势，舒缓的节奏，感人的情节，让每一个看完电影的人的心中都不觉留下那一丝丝沉重的感动。

整部电影的画面明亮而又阴冷，节奏舒缓，采用了不少长镜头来表现人物安静缓慢的动作，尤其在回忆往事的镜头中，特意配上淡黄的底色，犹如一张张泛黄的老照片，加之以忧伤安静的口琴声作为配乐，使人仿佛在翻阅一本旧相册，拂去灰尘，揭开一段往事，重温曾经的旧时光。

话梅杂志&3DM-SMV

《好家伙》（Goodfellas）



电影讲述了一个半爱尔兰半意大利血统的布鲁克林青年黑帮分子亨利兴起与衰退的全过程。本片与《教父》的区别在于对黑手党表现、观察的角度不同。《教父》描写了黑手党权力"金字塔"的塔尖，而本片则反映了"金字塔"底层的小人物。本片的风格更加趋向于写实，影片用了近乎半纪录片手法将亨利和他的帮派兄弟之间的生活与家庭状况完整呈现，少了一种美感，却多了一份真实。

限于篇幅关系这里只详细介绍自己看过的黑帮电影中最喜欢的三部，其他的就不一一介绍了，有兴趣的读者可以自己去找着看。像《疤面煞星》、《低俗小说》、《落水狗》都是黑帮影片中的不可多得的好作品，还有《老大靠边闪》这个对传统黑帮电影进行颠覆的另类作品，大约可以将它称作黑帮喜剧片吧，觉得上边介绍的影片题材过于沉重的读者，可以用它来放松放松心情。最后再向大家推荐一部非常优秀的描写黑帮生活的美剧《黑道家族》，这部屡获大奖的电视剧，现在大约出到了第四季，每季13集，每集40分钟左右，有条件的读者也可以找来看看，一定不会让你失望的。

有趣的PS装甲再现模型

提供 海文

看过《高达SEED》及《高达SEED DESTINY》的读者肯定都会对原作中机体的"PS装甲"留下深刻的印象吧。PS装甲是"Phase shift装甲"的简称，在原作的设定中，PS装甲可以分散机体在受到实弹攻击时的冲击，有效地保护机体。不过缺陷在于能量消耗巨大。PS装甲的另一个特色就是在使用前，机体都会呈现出毫无生气的铁灰色，而当PS装甲发动时的机体的涂装就会在瞬间变得五颜六色，光彩夺目，一下子就由原先的黑铁块变成了漂亮的机动战士。眼镜厂Banpresto会在11月中旬推出以再现PS装甲的变色效果为卖点的三款模型。首批推出的三款机体分别为命运高达、脉冲高达以及强袭自由高达。每个高约12cm，售价各2856日元。

这个模型将会怎么再现"PS装甲"的变色效果呢？奥妙就在于那个盒子，从盒子右面看到的是未发动PS装甲时的"铁块"形态；而从右面看的话，就可以看到机体发动PS装甲后的彩色涂装。怎么样？是不是很有意思？不过要想弄清楚这个盒子的奥妙，就只有自己买一个回来研究一番了。







话梅杂志&3DM-SMV

个性主机贴纸

提供 铭风

相必大家都为如何装扮自己的主机，让其在众多的主机中独具一格而头疼过吧。除去购买各种各样的限定版主机外，各种装饰想必就是最实际的方法了。而其中又以贴纸的效果最为出色。近期NDS上大作连连，厂商am3趁此机会推出了多款以热门游戏为主题的NDS贴纸，包括了《口袋妖怪 不可思议的迷宫》，《欢迎来到动物之森》和《马里奥赛车》。配合贴纸自己DIY一下的话也不逊于限定版主机哦。























话梅杂志&3DM-SMV

太鼓的历史和变迁

提供：胧月

“《太鼓之达人》系列”是Namco音乐游戏的扛鼎之作，游戏模拟日本传统乐器太鼓的演奏方法，对玩家的乐感、手法都有很高的要求。今天给大家讲讲关于日本太鼓（たいこ）的小知识。





世界上最古老的太鼓记录来自公元2500年前苏美尔的浮雕，之后的丝绸之路沿路遗迹也有关于太鼓的壁画，其他地区比如南美，也发掘出画有吹笛打鼓状人形图案的土壶，可见其厚实的历史沉积。日本的太鼓起源于唐朝时期，由我国传入，当时名为“豆豆美”。作为日本的重要乐器，豆豆美广泛被各类文学作品记载——从公元712年的《古事记》开始，到后来的《日本书纪》、《万叶集》、《续日本纪》……直至出现“たいこ”字样的文书是780年《续日本纪》的第36卷，当时写作“大鼓”（编按：日语中“大”和“太”为音读同音字），之后的《平安遗文》、《源氏物语》等各种古书也纷纷出现了“たいこ”、“大鼓”等记载，直到1190年的《梁尘秘抄》，“太鼓”二字才正式登场。虽然名称上的变化简单，但实际上太鼓的种类却又分成10多个，以下就给大家展示一些比较常见的太鼓。

乐太鼓

▶鼓面直径90～120厘米，现在主要用于雅乐和寺院的仪式里，由于鼓身悬在中央而又被称为“钓太鼓”。在战国世代，该鼓则用于军队的报时。

祭太鼓



▲节日或祭祀用的太鼓，木质，鼓身膨大。因为鼓身和重量都很大，所以发出的音调很低沉，也因此有利于在黑夜里将鼓声传到远处。古时用作报时，现在主要演奏用。

羯鼓



▲“羯”是匈奴的一个民族，该鼓正是由此民族而得名。

桶胴太鼓



▲将数片木材组合在一起的太鼓。鼓身的木材很薄，重量轻，便于搬运。

大鼓



▲用于雅乐的细腰鼓，长约30厘米。音色铿锵，常用于能、狂言、歌舞伎的表演。

缔太鼓



▲短身的太鼓，用于猿乐。

话梅杂志&3DM-SMV



伊贺忍者博物馆(上)

文 Yakumo 编 胧月

忍者在日本是一种文化,也是一项很好的经营项目。在日本有很多忍者主题的旅游景点,比如这次我们给大家介绍的伊贺忍者博物馆。



一、伊贺忍者的建筑施设

忍者的房屋是很特别的。伊贺地区的忍者们很精通药理,他们采来草药制作疗伤密药,也用各种化学物质调和火药。而为了将这些秘法代代相传,他们通常会将之写成卷物,藏匿在自己房屋的某个秘密角落。可是,觊觎秘法的敌人想方设法要得到这些卷物,于是经常入侵伊贺的民家。为了保护卷物,保护自身,伊贺人在修建房屋的时候就动足了脑筋。



这张图从远镜头给我们展示伊贺的房屋,有没有看到什么特别之处?不要只告诉我风景秀丽,实际上这张图隐藏了很大的秘密……什么,你没看出来?好吧,我坦白,这房屋的外观除了有点像普通民家之外,没有任何特别之处。(胧月:你是欠揍吗?)



进入到内部,就开始精彩了,这里给我们展示的是忍者屋的暗门。平时看上去只是很不起眼的普通墙壁,可只要你推一下这堵墙的一端,木板墙壁就可进行180度的旋转,这里就是秘道的入口。进入以后,墙壁会自动回复原状。



这里有一个类似狗洞的暗门。门背后被横木撑住,从内部完全推不开。开启它的方式很另类,需要在左边门缝里上下各插入一张纸片,这样栓住门的横木就会脱落,便可借此逃脱。



这个机关就是之前说的卷物藏匿处了。看似很寻常的一块地板,只要踩住一段,就可以让另一端翘起,中空。忍者有时也会把重要的武器、家传宝物藏在此处。

这堵墙也是暗门。跟旋转暗门不同,只要用普通的开门方法就可以进入。墙后面是地下秘道,从这里逃脱是绝对不会被敌人察觉的。



秘道的另一头往往是后院的井口等一些令人意想不到的场所。

话梅杂志&3DM-SMV

二、忍术体验馆

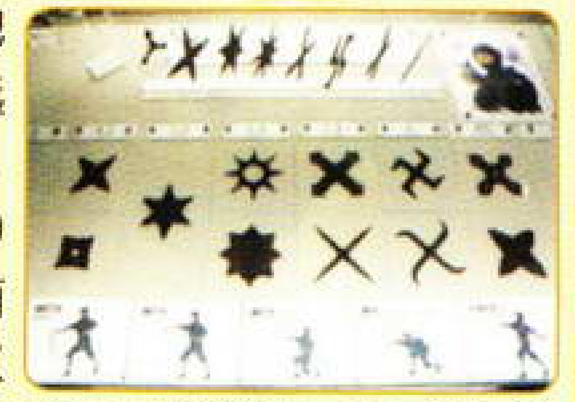
看完了这里的民家，再到忍术体验馆里体验一下吧。这里，游客可以模拟忍者进行上野城的潜入并脱出的任务，有机会使用到忍者的各种登器哦。



这个地方是忍术体验馆的入口，虽然地面和墙壁都很现代，通过灯光还是很好地展现出了忍者行动的隐蔽性。



在这里可以领取任务，有些像RPG吧。墙壁上的影像会指导游客应该怎样行动。



进入体验地带前，可在此挑选自己想要的忍具，光手里剑就有400种以上。此外还有水蜘蛛、勾爪等水器和登器。可能大家对水蜘蛛还不太了解，这里就顺便给大家介绍一下。



水蜘蛛看上去是很不起眼的两块木板，据说只要踩在上面就可以浮在水面行走。虽然这么说，可是怎么保持平衡就是一个问题。这时候就要把系着绳索的勾爪抛向河对岸，勾住大石，接着手扶绳索渡过。

三、忍者传承馆

这里是展示伊贺忍者各种技能和智慧的地方。大家在这里可以了解到古代和现代两种忍者不同的生活情况。

早晨

忍者在早晨需要做三件事情。一、祈祷；二、锻炼身体；三、吃饭。（－ －||）

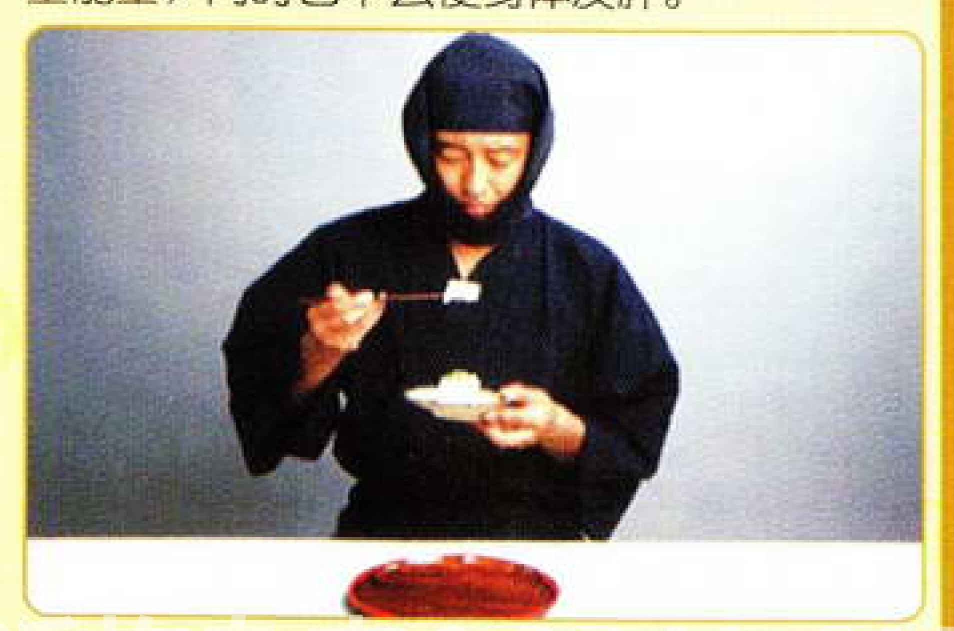
黎明之时，忍者会面向太阳结九字印，将太阳的能量收为己用，使自己精神振奋。同时反思自己的过去的言行举止，告诫自己一定要像一名忍者。





伊贺忍者早晨锻炼自己的方法之一。双手握拳，把腿架在石块上做伏地挺身。相当消耗体力的一种锻炼方式。忍者借此消除自己的赘肉，每天锻炼5分钟，保持自己良好身材。（怎么听上去像广告语？）

忍者的早餐比较简单。一般的主食是米饭、豆腐、野菜，此外也会有小鱼、梅干和味噌汤，很传统意义上的“忍者食”。忍者力求早晨吃饱，这样就不会在执行任务时突然饥饿。而营养丰富的豆腐能提供给忍者每天所需的大量能量，同时也不会使身体发胖。



话梅杂志&3DM-SMV



楽しく学ぼう
轻松日语教室



想当年自己在学校的时候还算得上是一个足球迷，遇到世界杯或是欧洲杯之类的大型比赛不必说自然是熬更守夜地奉陪到底，平时周末转播的意甲也是一场不漏，不过这个习惯现在也渐渐地被抛诸脑后了。最近拼死抽出时间好好看了一场球赛，还是觉得不能白白舍弃每周的球赛转播这个放松身心的大好机会啊。

日语基础语法

……は……にあります

这是日语中表达“什么东西在什么地方”的最基本的句型。这里的“は”是提示句子主语的助词，即“存在的东西，“に”是表示物体存在地点的格助词，“あります”就是表示存在了。不过大家可千万要注意，“あります”只能表示物件的存在，如果大家要表达某某人或者某某动物在某个地方的话，就要用表示有生命物体存在的“います”来结句。这时上面这句话就要相应地变成“……は……にいます”了。这个句型的否定形式是“……は……にありません”及“……は……にいません”



例句：

コントローラーは机（つくえ）の上（うえ）にあります。

kontorooraa wa tsukue no ue ni arimasu。

手柄在桌子上。

財布（さいふ）はベッドにありません。

saifu wa beddo ni arimasen。

钱包不在床上。

……に……があります

这个句型大家可以和上面的句型结合起来记忆。这个句型的意思是“什么地方有什么东西”。这里的“に”用法和上一个句型相同。“が”也就相当于上一句的“は”。这个句型和上一个句型的差异就在于一个的主语是物体，一个主语是地点。对了，“あります”和“います”使用上的要点是一样的，句型的否定形式为“……に……はありません”，按照日语的语言习惯，通常在表示否定含义时会将“が”变为“は”以强调否定意义。

例句：

学校（がっこう）に図書館（としょかん）があります。

gakkou ni tosyokan ga arimasu。

学校里有图书馆。

公園（こうえん）にたくさんの子供（こども）がいます。

kouen ni takusan no kodomo ga imasu。

公园里有许多小孩子。

教室（きょうしつ）にラジオはありません。

话梅杂志&3DM-SMV



kyousitsu ni rajio wa arimasen。
教室里没有收音机。

格助词“へ”

“へ”是表示移动方向的格助词，当“へ”用作格助词时发音要变为“e”，这个是一定要注意的地方。用“へ”表示移动时，通常都会具有“离开原先所在的位置向着目标移动”的动态语感。

例句：
李さん、いまどこへいきますか。
ri san、ima doko e ikimasuka。
小李、现在你去哪里呢？

体育館（たいいくかん）へいきます。
ima undoujyou e ikimasu。
去体育馆呢。

日语中的基数词（括号中为发音型号）

一	いち	(2)
二	に	(1)
三	さん	(1)
四	し、よん、よ	(1)
五	ご	(1)
六	ろく	(2)
七	しち、なな	(しち为2、なな为1)
八	はち	(2)
九	きゅう、く	(1)
十	じゅう	(1)

有趣的日本谚语

千里（せんり）の行（こう）も足下（そっか）より始（はじ）まる。
senri no kou mo sokka yori hajimaru。
千里之行，始于足下。

百聞（ひゃくぶん）は一見1（いっけん）に如（し）かず。
hyakubun wa yikken ni sikazu。
百闻不如一见。

以上两个谚语相信大家看到原文中的几个汉字就能够大致猜出这些谚语所表达的含义了，毕竟这些日文谚语的也是根据中国的典故而来的。不过一些原本出自日本本土的谚语，意思可就不太好猜了。

鬼（おに）に金棒（かなぼう）
oni ni kanabou

这个谚语按照字面意思理解的话就是鬼加上铁棒。海文第一次看到这个谚语也是一头雾水，到底是个什么意思呢？后来经过老师一番点拨，方才理解过来：鬼本来就是穷凶极恶的狠角色，要是在拿上一根大铁棍，那就更是所向无敌，无人敢惹了。按照中国人的理解，就是“如虎添翼”的意思了。是不是有恍然大悟的感觉？（^ ^）



游戏美图秀

最近自己突然有了改变生活规律的想法，其中最难改变的可能就是逼着身为夜猫子的自己在12点准时钻被窝吧……睡下去的时候是一百个不愿意，不过第二天果然是比以前精神好多了，看来早睡早起果然是王道啊。说起来自己上一次在凌晨两点之前睡觉也已经不知是什么时候之前的事情了……



▲来自《超级火枪英雄》中的RED，相信很多读者在游戏中看到她时都会误以为她是一个男孩子吧。



▲和RED相比，YELLOW就要显得淑女多了。



▲可露莉任何时候看起来都是那么自信和充满干劲。

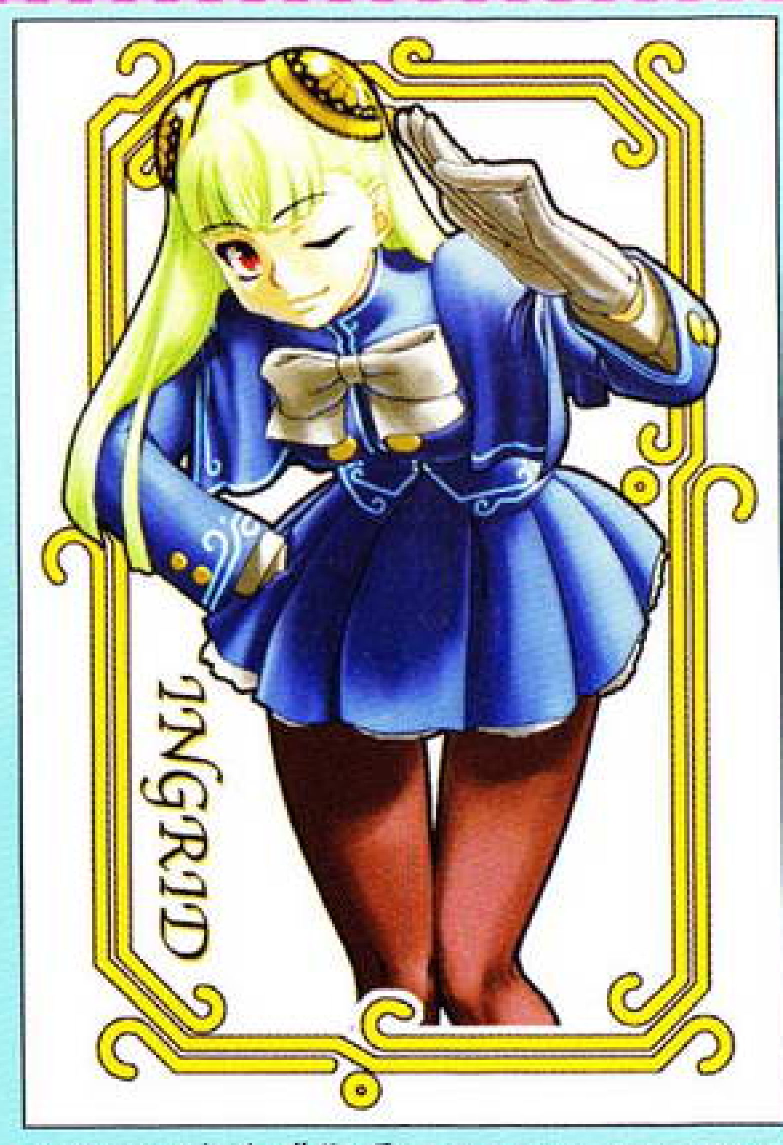


▲力丸、彩女、龙丸和菊姬4人穿上这身衣服后大家还认得出来吗？

游侠杂志&3DM-SMW



▲不久后我们就可以在NDS上再度领略到“美洲狼”周瑜在战场上的英姿了。



▲PSP版的《街霸ZORE3 DOUBLE UPPER》中英格莉德也会亲自参战，大家可要多多支持哦。

▲真想和格拉多莉和阿莉娅那样体会一下飞翔在空中的感觉啊。

话梅杂志&3DM-SMV



秋天是收获的季节，也是让人很容易就难过的季节。秋暮代表冬天的开始，对于ACG拥趸来说，秋天也许反而比冬天来得冷清。随着圣诞商战的开打，广大玩家要面对诸如主机降价、大作迭出的诱惑；而动漫方面，有关圣诞、新年的剧场版动画届时亦举不胜举。胧月在此将本文献给大家，以饯行即将逝去的秋天，以怀念动漫书卷里那镌刻着“秋”字的人们。

话梅杂志&3DM-SMV

为你唱首爱的歌

文 梦野忧＆橘子香水

每一个季节都是悄无声息的来去，正如某些人在我们心中出现然后消失，我们还来不及反应，便已不见了踪影。也或许是我们都会被后来遭遇的人迷惑，可是存在过的，却无论如何也无法忘记。这可能是一个爱情故事，也可能是一个友情故事，大概也会和亲情有关——这只是爱。因为爱过，因为不曾忘怀过，所以，在这个浓浓的秋，我记起了他们。

枫 流川枫

这是一个关于梦想的故事。他是一个有着冰冷外表的男孩，仿佛什么事情都不会引起他感情的变化。蓝天，白云，四季的转换，考试成绩的优劣，篮球比赛的输赢……可是，他是有感情的，他对篮球的热爱，已经超出了我们的想象。否则，他不会在对陵南的练习赛中对放松了警惕的队友们说出“比赛还没结束呢”这样的话；否则，他不会在对翔阳的比赛中突破重重防守射入扭转战局的最重要一球；否则，他不会在对海南的比赛中面对赤木队长的受伤离席而越发勇猛地支撑着战局；否则，他不会在湘北对山王的比赛前，平静地说出“反正我们始终都要打败他们，分别只是迟一点和早一点罢了”……



很多人不明白他究竟想要什么，因为他看起来无欲无求。其实他的愿望很简单，他只是喜欢篮球，渴望着更强的对手，不断地去挑战新的胜利。他就是这样为着篮球爱着，纯粹地爱着。

天渐渐黑了，湘北高校的体育馆里仍然响着篮球撞击地面的声音，我轻轻的推开体育馆的门，看见一个少年站在三分线外轻轻的一投球——从此，这个身影深深的留在了我的记忆中。

红叶 草摩红叶

草摩家流着被诅咒的血，被异性拥抱就会变成动物。十二生肖的每个人都有着难以平复的伤痛，可是他却甜蜜的笑着，似乎与这些伤痛毫无关系。可是他是怪物，他的妈妈厌恶的说他是怪物。他歪了歪脑袋眨了眨眼睛，他不能被妈妈拥抱，因为一旦拥抱他就会变成兔子，可是他还是不明白，变成兔子的自己就不是妈妈的小孩了吗？

爸爸在他面前哭了：“红叶，妈妈病了。但是他们说，如果妈妈把红叶的事情都忘掉，她也许会康复起来。”“这对红叶来说也许很难，但是红叶还有爸爸在呀。爸爸会连妈妈的份一起爱着红叶的……所以，如果你真的爱妈妈，应该可以帮助妈妈吧？”他虽然不能完全理解爸爸的话，但是他知道这是对妈妈有利的事情。——恩，妈妈不记得我也没关系，只要妈妈能幸福就好了，我爱妈妈，所以我要帮助她——全部，都是这么简单。从此，他和妈妈相遇，却只能笑着叫“阿姨”。

我看见小透怀中的小兔子眼角的一滴泪，我知道我永远也不能忘记他，因为“遗忘”这个词，太可怕了……

话梅杂志&3DM-SMV



菊 松本乱菊

在乱菊的生命中只有一个人，市丸银。最初，他们一起在那个小屋里生活，银总是微笑着，虽然很多时候他的笑并不具有任何意义，可乱菊看了还是会很高兴。银过生日那天问起了乱菊的生日，可是相遇之前的辛苦日子里哪里会想到“生日”这个奢华的词语？银想了想说：“那么遇到我的那天就当作乱菊的生日吧！”银上扬的嘴角透着幸福的温度。她恍惚中以为两人会这样一辈子吧！可是这简单的梦想很快被打破。一如平常的一个早晨，乱菊睁开眼睛却没见到银，她在那小屋里等了几天，然后明白银再也不会回来。

直到乱菊当上死神，两人又再度重逢。银



还是和以前一样的笑着，仍然温柔的看着她，关于很久以前的生活，两人默契的绝口不提。终于有一天，双极之丘上弥散着纷乱的气氛。她站在他身后，她的左手抓着他的手腕，她的右手把刀架在他的脖子上，而他依然微笑着。她的手心微微感觉到他手腕传来的温暖，仿佛很久以前的幸福，可是她的右手颤抖着告诉自己，那个时候的幸福已经不存在了，而他依然微笑着。她恍惚中以为她会抓着他一辈子吧！但他回过头来，温柔的看着她：“再见，乱菊，对不起！”再见，是以后再见，还是再也不见？

她呆望着银消失的地方，我看见乱菊的世界里一片雾蒙蒙。

飞鸟 真·飞鸟

这小孩是中了的“宿命”的毒了……故事是发生在一个最为动乱的年代，他则必须背负着许多骂名痛苦地战斗下去，对他来说这是宿命，所以哪怕一点点幸福都会像撒旦化做的蛇



一样让他心中不安。虽然两人的相遇像三流小说一样媚俗，但也并不妨碍飞鸟从这个叫做斯黛拉的女孩子身上读出逝去妹妹的影子并爱上她，不妨碍这份简单到纯真的感情让所有挑剔的人动容。

“我会保护你的。”接着他在烤红两人脸颊的篝火前这样许诺。

不幸的是第二次相遇却恰恰是在硝烟弥漫

话梅杂志&3DM-SMV

的战场上，本来可以很简单的幸福被对立的立场横亘了一条无法跨越的鸿沟。更为糟糕的是受伤的斯黛拉因为药物并不记得眼前这个再次救了她的人，混乱的记忆里只有隐约的“保护”二字，也正因为这两个字的诺言，飞鸟义无反顾地将她送回了敌方，只为能够让她的生命得到延续，然后可以一个人幸福——虽然这可能只是一厢情愿。

重要的人都一样，可也一样地在身边死去。逝者往矣，记忆却无法随着逝去的人一样轻易在这个世界消失。斯黛拉临终前却用哀怨的眼神盯住抱住他痛哭的飞鸟：“你不是说保护我的么……”那一刻两人的心碎堪比山崩，又岂是我等指手画脚的旁人可以轻易理解？

是啊，这若不是宿命，便又是什么？

朽木 朽木白哉

朽木一直是一个将自己的心情收得很紧的人，这座冰山从来都将感情藏在水面之下，没有人知道他对丧妻绯真的爱多么深重。

绯真在临终前将自己的亲生妹妹露琪亚托付给了朽木，叮嘱他要好好照顾妹妹，于是朽木二话不说就算是违反家规、立下重誓也要收养露琪亚。尽管在露琪亚看来，朽木“从来没有正眼看过她一眼”，甚至在露琪亚被收押做死刑犯后他依然看似无动于衷，但一切都抵不过他挺身而出为露琪亚挡的那一刀。所有的感情以这样一种震撼而直接的方式浮出水面。



露琪亚长得和姐姐绯真很相似，所以在朽木对露琪亚的这份感情很微妙，要知道面对这样一个曾经错失的最爱的影子生活，是需要很大勇气的。不幸朽木却是一个很死脑筋的人，他坚定的要实现对亡妻的承诺，要遵守对家族发过的誓言，还要理清对露琪亚一天天堆积起来的感情，他几十年如一日死守着游戏规则，不肯出轨半点。

于是才有那一刀感情的宣告，尽收心底。

秋 远野秋叶

记忆中这是又一个悲情女子形象，只有十六岁却身为一个强大吸血鬼家族的末裔和当家，这些让她拥有一切高贵女子的气质，她隐忍、优雅，却也孤僻、冷淡，也和许多这样的女子一样，习惯于把实际情感隐藏在冷漠的外表之下。



她深深爱着志贵这个跟自己没有任何血缘关系的哥哥。八岁的时候为了救他分裂了自己的灵魂而导致自身能力的急剧衰弱，不得不靠吸女佣琥珀的血液来维持；十六岁的时候又再次为了他向自己一贯喜欢安静的性格妥协，买来了家里第一台“庸俗吵闹”的电视机。

而悲哀的，志贵眼里的秋叶却一直是个无法理解的女人。他太过于相信眼睛看到的表面，看到秋叶与八年前截然不同的性格，看到秋叶异常古板的生活习惯，看到秋叶经常性的晕倒和吸取琥珀的血液，看到秋叶半夜变成艳红色的头发，看到秋叶几次三番阻止自己和“真祖”Arcueid的交往，因而下了武断而残忍的定义。

秋叶什么都没有解释，用她一贯的隐忍默默的接受了这一切，她深刻明白自己永远没有Happy Ending，因此不能连累别人的命运。对她来说，即使通过褐色窗棱看到的天空描绘出的不是幸福的形状，秋叶也只能像她的名字，平静地等待悲剧的终结。

他们的故事讲完了。听了这些故事的你啊，是否也会想起你爱过的那些人，那么，就在这微凉的秋天里，为他们，为你自己，轻轻的唱一首爱的歌吧！

酷梅杂志&3DM-3MV



手机游戏吧

VOL.10



一晃眼，《手机游戏吧》已经到第十辑了，而小豆子也决定做一点小小的改变。从本辑开始小豆子将为每个介绍的手机游戏打分，并指出优点和缺点，作为大家下载游戏时的一个参考。如果有什么好的建议和意见的话，欢迎提出哦。(^_^) 下面我们来聊聊手机暴利的话题。

手机暴利何时休?

暴利，暴利，作为一个普通消费者，这是一个永远都无法回避的词汇。奥克斯在上月末公布的《中国手机成本白皮书》让手机暴利再次成为大家关注的焦点。

根据这份白皮书，一台拥有MP3播放、百万象素照相以及滑盖功能的手机成本不过1500元。而目前市面上同等配置的国外品牌手机多在2500元以上。奥克斯指出无论多高档的手机，成本都不超过2000元。而市面上别说3000元，4000元以上的手机都比比皆是。无论奥克斯最终用意何在，手机行业的暴利的确是每个消费者都真真切切感受到的事情。

小豆子目前超级喜欢索尼爱立信W800C，这款手机有着200万象素的摄像头、MP3播放、2.0寸液晶屏，售价高达3900元。而如果用3900元去购买一台300万象素的数码相机、一台MP3外加一台不带上述功能的手机，最后还会绰绰有余。可能有人说小豆子的消费观念不成熟，要手机就是图个功能强大。可同样是索尼的东西，为什么带有333Mhz CPU、Wi-Fi、4.3英寸液晶屏，可以听MP3、看MP4的PSP就能以不到2000元的低价发售呢?

▲3900元的W800C，这个价格可以买一堆数码产品了。

竞争不充分的行业会产生暴利，有人从价格战硝烟四起来证明国内手机市场已经是一个竞争充分的行业。但实际上呢，仍有企业敢拿出高价手机。去年摩托罗拉的V3就是一个很好的例子，打着超薄的幌子，刚上市的价格曾高达8000多。转眼一年过去了，这款手机的价格已经大跳水跌



▲V3的"薄"价值几何?

至2500元。价格相差三倍，这不是暴利是什么?小豆子同样搞不清楚，这2500元的V3和2500元的29寸电视机究竟差距在哪里。看看长虹、奥克斯等家电厂商使着劲的争手机牌照，向手机行业挤，似乎能说明什么。

其实咱也没想让手机卖跳楼价，让制造厂商去喝西北风，可这价格总也得在老百姓能承受的范围内。大家都实在点不行么?

话梅杂志&3DM-SMV

近期热门手机游戏推荐







四方之青龙玨

厂商	成都指慧数码	类型	网游 RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机等		

厂商网站 http://www.3g-play.com

下载地址 http://www.3g-play.com/down.php

优点	具有浓厚的中国古典味道
缺点	有关战斗的设定过于繁杂

又一个原创手机网游，故事讲述的是守护四方星宿的力量突然消失，磐石族和天羿族为了王者之位展开争夺。游戏中玩家并不亲自参加战斗，而要培养灵兽去打败敌人。游戏借鉴了传统的五行八卦思想，灵兽分为七个种族及金、木、水、火、土五种属性。游戏刚开发完成，11 月 25 日开始内测，大家快去抢注帐号吧。

故事	画面	音效	系统	操作	总分
8	7	6	8	7	7.2

炎黄英雄传

厂商	掌中米格	类型	A・RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V220 C650 V600 E398／三星 E708 等		

厂商网站： http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

优点	原创剧情给人新鲜感觉
缺点	战斗时操作感不好

以中国上古传说为背景的动作 RPG 游戏。玩家要扮演公孙轩辕打败蚩尤开创华夏文明。游戏剧情复杂，九天玄女、女魃等传说中的人物都会登场。武器、道具的设定也很丰富。战斗是 45 度斜视角，除了普通攻击玩家还可以施展特殊技能。另外现在下载游戏还会获得抽奖机会，一等奖的奖品是 N-Gage QD 哦。

故事	画面	音效	系统	操作	总分
9	8	6	8	7	7.6







功夫麻将 单机版

厂商	深圳易乐互动	类型	PUZ
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／阿尔卡特 OT355 OT735i／松下 X800 X500 等		

厂商网站： http://mj.gmobz.com.cn

下载地址：移动手机登陆 http://wap.gmobz.com.cn **（免费下载）**

优点	模式丰富
缺点	故事模式有点单调

非常不错的国产麻将游戏，因为网络版的反响很好，厂商特地推出单机版，为大家节省上网费用。游戏不仅仅是麻将那么简单，而是将故事情节融合在一起。玩家在游戏中可以通过拜师、练级、比武等方式提升自己的能力，最终目标则是一统江湖。

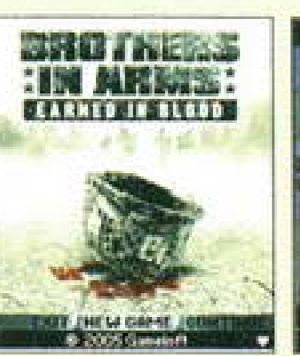
故事	画面	音效	系统	操作	总分
6	7	8	9	8	7.6

战火兄弟连 浴血奋战

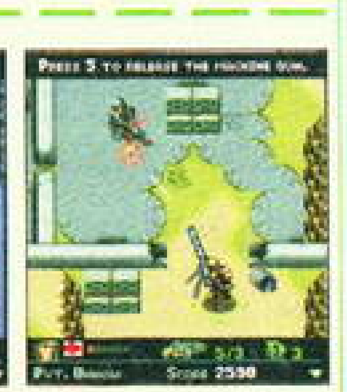
厂商	GameLoft	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／夏普 GX10 GX20／西门子 C65 S55 SL65 等		

厂商网站： http://www.gameloft.com

下载地址： http://my.163.sd.cn/down/BrothersInArms.rar **（免费下载）**







优点	丰富有趣的关卡设定
缺点	游戏难度过高

著名系列游戏的手机版本。以二战时诺曼底登陆为背景，玩家扮演的士兵要完成升级下达的任务。游戏有多种多样的任务，比如护送战士到指定地点等等。每关前的演示动画、开枪自动瞄准的设定大大方便了玩家。玩家除了可以使用喷射器、火箭筒等武器外，还能过过开坦克的瘾。

故事	画面	音效	系统	操作	总分
8	9	8	9	7	8.2

话梅杂志&3DM-SMV

文 皮卡秋 编 马修

口袋妖怪广播台 VOL.27

口袋妖怪新产品介绍

《口袋妖怪》是个商业炒作成功的典范，由游戏衍生出的各种周边层 出不穷，最近又有什么新的好东西？下面我们就和作者一起来看看，这些新产品中有哪个是你所中意的？

大木博士研究所

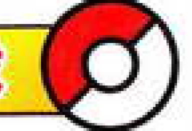
大木博士研究（ポケモンパソコン オーキッド博士の研究所）是一款口袋妖怪Mini PC机，定价8379日元（含税），和以往的口袋电子周边有很大不同，它的外形相当可爱，红色的底座，白色的盖子上面印着皮卡丘和宝石三主角的图案，合上后犹如一个手提包，可以拎在手上，走在街上能吸引众多的眼球哦。



装入4节5号电池后，便可以开始游戏了。玩家可以扮演皮卡丘和喵喵玩锤子剪刀布的小游戏，或者是玩捕捉火箭队员的迷你游戏（小心别误抓了我方的精灵）。由于支持键盘输入，功能自然也增加了很多，它可以作为一部日文学习机，小火鸡会教你学习日文假名，根据屏幕的提示按下相应的按键即可。这部机器最吸引人的地方是“博士研究所”——大木博士会手把手地教你学习口袋妖怪的相关知识，而你需要做的就是按照电子屏幕上的指示进行操作。看过《宠物小精灵》动画片的朋友相信都记得片尾中博士的讲座吧，在这里博士同样会告诉你关于100余只精灵的详细资料，由于带有扬声器，还能实现声音教学，从中你可以了解这些精灵的种类、特征和生活习性等。它还支持日文平假名、日文片假名、数字和英文等不同模式的输入，相当于一款迷你个人计算机。



口袋妖怪DX精灵球



大家可能还记得《掌机王SP》20辑提到的这款产品吗？它有红、蓝两个版本之分，红色的是普通精灵球、蓝色的是超级精灵球（对应游戏中售价200、600元的球），不过在捕捉功能上并没有等级的差别，也就是只是外形上的不同而已。它们的售价都是3129日元（含税），使用1个CR2032型号的电池（内置）。



熟悉口袋妖怪周 边的朋友可能还记得前年Tomy公司发售的那种精灵球，当初的功能比较简单，只是包含了些 Mini 游戏，而这款精灵球





话梅杂志&3DM-SMV



虽然从外形上看比较小，但功能作了较大的改进，可以用它来捕捉口袋妖怪，就如同真实的情形一样。精灵球上系着一条绳子，将绳子套在手腕上并束紧（许多初学者把它套在了手指上，这样容易导致精灵球脱落而摔坏），然后根据液晶屏幕的提示在适当的时机将精灵球抛出并收回，便可能捕捉到不同的口袋妖怪，当然也可能逃脱。更为神奇的是，通过战斗，其中的口袋妖怪还能够进化！此外，它同样也包含了Mini游戏，丰富多彩的机能一定能让口袋FANS得到最大的满足，红、蓝两个版本抓获的精灵略有不同，捕捉后还能将精灵图鉴传送到全国版图鉴机。



口袋妖怪图鉴机全国版

我们接着说刚刚发售不久的口袋妖怪图鉴机全国版（ポケモン图鉴 ぜんこく版）——光听名字就让口袋迷们心动不已。大家都知道口袋妖怪图鉴机随着口袋掌机游戏的发行一共发售过三代产品，分别对应了《红·绿》、《金·银》、《红宝石·蓝宝石》的151、251、202种精灵图鉴资料（其中《宝石》版原为200种精灵，而去年发售的《绿宝石》特别版则包含了宝石的全部202种精灵），全部的精灵一共有386种，这就给查询带来了诸多不便。如今这款全国版的图鉴机就了却了玩家的这一心愿，它以口袋妖怪全国图鉴386







的顺序来排列，同样有两个版本可选：一个是以超强神兽露琪亚、凤凰、超梦为主题的红色版本（红色是历代图鉴机的主色调），二是以谜之神兽梦幻、雪拉比、吉拉齐等为主题的米黄色版本。两种版本的差别在于联机互动方面，它们不仅彼此之间能联动，还能和上述的口袋妖怪DX精灵球实现联动，将捕捉到的精灵资料传到图鉴机——注意到图鉴机背面的红外线接口了吗，这是以往几代图鉴机所没有的！也就是说，从这代开始口袋周边也能实现无限通讯交换了，更为神奇的是，通过它还能接触到386以外的新精灵卢卡里奥！



当然，和以往的图鉴机一样，发声、精灵资料的查询、野外捕捉、个人资料、迷你游戏等功能也是必不可少的。在开始使用的时候仅有4项功能可以选择，不过别着急，随着图鉴查询次数的增加和捕捉模式中抓获（或者通过通讯交换）精灵种类数量的增加，新的隐藏游戏功能会逐渐出现。对于这几款周边的具体玩法，我们以后会进行详细介绍。

最后顺带一提，全国版图鉴机的官方售价是5460日元，笔者由于急于第一时间入手，运送到国内的成本价达到了400多人民币，尽管首发产品价格比较高，但建议有条件的还是争取尽早购入，因为第一批的产品特别赠送了一张非常精美的塑料质地的全国地图，晚了就没有了。(^_^)



话梅杂志&3DM-SMV

文 ChinaGba meteorsyd 编 铭风

洛克人俱乐部

“《洛克人EXE》系列”最终BOSS回顾

“《洛克人》系列”的机械设定一直以来都保持着相当高的素质，而游戏关底的BOSS设计更是能吸引玩家们的眼球。作为本系列A·RPG化的作品“《洛克人EXE》系列”在这一方面也同样做的非常好，虽然画风比起“《洛克人X》系列”稍微有点低龄化，但是角色整体的表现效果可以说有过之而无不及。现在就让我们来对“《洛克人EXE》系列”的最终BOSS来个回顾吧。

《洛克人EXE》——ドリームウィルス

由WWW(邪恶的网络组织)的领导威利博士制作的用以毁灭世界的终极病毒，在被威利装入火箭即将发射之即，被热斗和洛克人的完美配合而消灭了。

ドリームウィルス会在身前召唤各种属性的小病毒，它们的攻击种类频繁，会对攻击BOSS造成相当大的影响，而且ドリームウィルス本身有防御罩，因此想要给他伤害相当困难。



《洛克人EXE2》——ゴスペル

神秘组织GOSPEL的终极武器。实际上GOSPEL真正的幕后操纵者是前作WWW的领导者威利，而GOSPEL只是威利为了掩人耳目的手段，其目的是为了得到最强的NAVI——FORTE的力量而生产量产型FORTE，而量产型FORTE的本体就是《洛克人EXE2》的最终BOSS——ゴスペル。尽管在游戏中ゴスペル的力量让热斗一行吃够苦头，但在游戏最后的剧情中，真正的FORTE却一发就将ゴスペル打成了灰烬……



ゴスペル在“《洛克人》系列”的最终BOSS中能力可以说是最弱的，但并不是说ゴスペル没有什么实力。战斗时，场景中会不断出现直线飞行的敌人干扰，虽然ゴスペル的攻击方式同样都是直线型的冲击波类攻击，相当容易回避，但ゴスペル只有在其攻击时才能对它造成伤害，再加上大量的敌人干扰，因此不会躲避的话很可能伤害不到它，或者为了攻击而自己

话梅杂志&3DM-SMV

受到巨大伤害。

不过ゴスペル最大的悲剧还是在于它是惟一一个能被秒杀的最终BOSS。《洛克人EXE2》的终极P.A的攻击力高达3000，而ゴスペル的HP也不过2000而已。只见某君刚张开嘴，5秒钟后世界就清净了……

《洛克人EXE3》——プロト

プロト的本体其实就是网络本身，与《洛克人EXE》中的网络同时诞生的他，拥有控制和毁灭整个网络的力量。虽然プロト一直被热斗的爷爷光正封印着，但威利却借FORTE的力量，利用其想获得更高能力的心理，欺骗其打开了封印。最终，获得自由的プロト吞噬了眼前的一切，不仅是FORTE，连威利也难逃一劫。虽然プロト的能力巨大，但在洛克人和热斗的完全同步下，最终还是被消灭了。但濒临灭亡的プロト还是把热斗和洛克人吸收了，最后在洛克人的牺牲下，热斗的精神才从网络中安全的脱离……



プロト的攻击相当多样，机枪扫射和爪子攻击都能攻击大部分区域，还有破坏地形的招数，不当心的话很容易被逼入死角。プロト的核心被包围着，要不断地伤害外壳才能攻击得到。尽管プロト实力强劲，但是《洛克人EXE3》中的P.A过于霸道，像超级加农和交叉斩等都能给它造成致命的巨大伤害。因此总体来说难度还是比较低的。

《洛克人EXE4》——デューオ

即将与地球发生碰撞的小行星的终端，拥有将人类阴暗面实体化的能力，而那些实体化的阴影与本体的品性完全相反，极具破坏力，使洛克人陷入相当大的危机。但是最后，在敌人李加尔博士的帮助下，洛克人和热斗合力改变了小行星的轨道，最终拯救了地球。

デューオ的实力与之前3作给人的感觉完全不同，加上《洛克人EXE4》开始有了三周目的设定，最终，デューオ的实力会变得非常恐怖。不仅有大范围的快速攻击，而且威力也相当惊人，三周目后如果没有好的芯片的话，被其速杀的可能性相当大。

《洛克人EXE5》——ネビュラグレイ

前作中“跳楼未遂”的李加尔建立的组织——“星云”的终极武器，可以控制人类阴暗面的情绪。被放置在李加尔建造的用于控制人类的巨大机械中，当洛克人赶到想要制止李加尔的时候，它更是从混沌中集合了大量的黑暗力量变成了拥有实体的混沌魔王。不过最后在众人的合力下，李加尔的邪恶计划最终被破坏了，而李加尔也因为ネビュラグレイ的失控而失去了记忆。值得一提的是《洛克人EXE5》加奈尔小队中的补充剧情，最后出现在李加尔面前的是他的父亲——威利博士，并且控制ネビュラグレイ抹消了李加尔的记忆。这应该是个剧情铺垫，究竟大难不死的威利又想干什么呢？



ネビュラグレイ比起デューオ来有过之而无不及，更加多变的攻击，更具威力的伤害，而且其本体还在不停地运动，命中有不小难度。而且在达成一定条件后更能遇到其SP级的形态，HP高达4000，打到最后很可能会发生CHIP用光还没消灭它的情况，总体来说，SP级的ネビュラグレイ简直就是网络世界里的一大噩梦，比“FORTE XX”还要恐怖。

好了，这次的介绍就到这里。让我们共同期待《洛克人EXE6》中最终BOSS的表现吧。

诂梅杂志&3DM-S

文 Nebel&惊瞎乌贼 编 马修



掌上谈兵
——闲谈《大战争》三十六计（1）

战争游戏，尤其是战棋游戏，完全考验的就是玩家对战略的把握和战术的运用。“《大战争》系列”便十分讲究兵种的搭配，生产出最多最贵的兵种并不一定能获胜。战争中“多谋者胜”，在游戏中，想要击败敌人，获得较高的评价，也需要运筹帷幄，用智慧来指挥，用计策来取胜。而提到了计策，就不能不提起从古代流传至今、脍炙人口的“三十六计”。“三十六计”是根据我国古代卓越的军事思想和丰富的斗争经验总结而成的兵书战策，在长期《大战争》的洗礼中，在下也总结出一套兵法，称之为“兵法密传——《大战争》三十六计。要想提高水平，就快来学习吧。（轻声：这套兵法可是不外传的哦……）

第1计 瞒天过海

“瞒天过海”是一种示假隐真的疑兵之计，通过对作战进行伪装，以达到出其不意的战斗效果。大家在人与人对战中，“雾战”大多时都是要开的，这个时候，猜透对方的战术，就成了取胜的关键。不过，在猜透对手之前，我们更应该做到不被对手猜透。

黄色彗星的明日香就是出色的伪装者，她的能力“隐藏部队HP”发挥的作用可不只是简单的数字游戏。除了能让对手不敢贸然进攻外，对于战术的伪装也是非常重要的。



▲“逼迫”对手打开战斗画面也是明日香的“特长”。

第2计 围魏救赵

从字面理解，这一计是围困敌人薄弱或是关切之处，从而在其他地方获得战略优势。不过这一计也指出，对敌人作战应避其锋芒，从薄弱处下手，在游戏中就体现在兵种相克上。像高炮、坦克和直升机就是一个相克的循环，利用好这个循环才能打胜仗。例如在和伊格尔对战时，利用德雷克海军的高防御力去牵制他强大的空军力量，并从陆上突击他的后方，便是取胜之道。

第3计 借刀杀人

“借刀杀人”是为了保存自己的实力，而巧妙地利用矛盾的谋略。在战役模式中，黑洞军经常会在地图上安放每回合无差别攻击的激光炮。虽然有时候激光炮会阻碍我军的行进，但是有些时候也可以为我所用。像战役模式HARD难度的第二关，在狭窄的路口放下一个单位，敌人的坦克便乖乖过来送死了。利用敌人的火力和敌人周旋，后方便赢得了宝贵的发展时间，这便是“借刀杀人”精妙之所在。


▲“堵口”是每个战略游戏都少不了的战术。

第4计 以逸待劳

众所周知，《大战争》中所有的远程火力都

话梅杂志&3DM-SMV



是不能移动后攻击的，也就是说，如果想远程打击，就要先部署好部队。这个时候，远程部队的部署成了一门学问：普遍较低的移动力和防御力注定了远程部队不能冲在前方。在没有掩护的时候，巧妙地利用地形成了取得战斗胜利的关键要素。在下面的战例中，虽然自行火炮孤军深入，但是由于前方的林地的阻碍作用，即便停在前面一格上，也没有敌人可以攻击得到。先抢下有利位置压制敌军的前进，下回合在后面轻型坦克的掩护下，就可以发动进攻了。


▲林地会阻挡对方单位的行进。

第5计 趁火打劫

在敌人遭遇麻烦的时候，乘敌之危，就势而取胜，是以少胜多的好方法。“《超级大战争》系列”给了我们趁火打劫的好办法——飞弹攻击。在战斗初期，如果能够抢到一两枚飞弹，就能给对手的步兵很大的打击，从而影响对手扩张的速度。在《超级大战争2》的Warroom中，有一关以一人对抗绿色地球三强的地图“The Ring”，初期我方虽然缺钱少兵，不过利用好总部附近林立的飞弹井，就能限制敌人的发展，甚至在少量兵力的配合下便可以拿下对手。

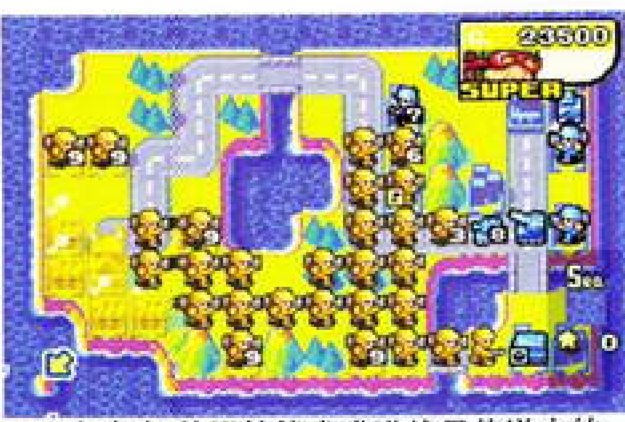

▲无法顺利扩张的杰丝很快就会被击败。

第6计 声东击西

战斗中的两方总会有主动和被动之分，能够调动敌人，甚至化被动为主动，才能赢得战斗。举一个例子来说明这个计策：战斗正进行的火热之时，莎米的一辆装甲运输车冲进了对手的后方，将一个HP为10的步兵降下。如果置之不理，那势必会占领一个工厂甚至是总部，十分危险。对手如果派兵回救，可能会减弱前方火力；生产新单位，则可能会扰乱兵种的搭配或者战斗的节奏。“声东击西”之计，就在于调动和分散对手的兵力，从而建立局部的主动优势来取胜。

第7计 无中生有

在《超级大战争》的世界中，有两个善于变戏法的老人。虽然年事已高，但是变戏法的手段仍然高明。看似空空的城市，他们大手一挥，便会有军队出现。靠着这“无中生有”的本领，这两个老人也和血气方刚的年轻人一起成为了出类拔萃的指挥官，他们就是黄色彗星的山本和红星的哈奇。这两位老将军的兵力补充能力十分惊人，所以和他们对战的时候，每一座城市的争夺都不能大意。说不定某座城市的沦陷就会成为战败的前兆。


▲山本老爷子的战术难道就是传说中的“撒豆成兵”？

第8计 暗渡陈仓

无论是晴天还是雾战，我们都担心自己部队的一举一动都在对手的掌握之中。然而游戏中还是有着隐形战机和潜艇两种形影无踪的单位。尤其是隐形战机，虽然造价昂贵，但是几乎对所有兵种都有效的优秀火力和自身强悍的生存能力，证明它是进行隐秘攻击的好手。在陆军全面压上的同时，用几架隐形战机偷渡到敌人战线之后打击远程火力，这一招便可定胜负！

第9计 隔岸观火

话说一日，Nebel正努力攻克HARD难度的最后一关，可是几次尝试都以280多分告终。这时舔瞎乌贼正好经过，N便故作不屑地对他说：“这个你肯定拿不了300评价。”乌贼一把夺去机器，三下两下便弄出了300分。N在一旁仔细观看，学到了不少东西，而且S评价也由乌贼帮他拿下了。遇到难以完成的关卡，可以请人代劳，自己在旁学习打法用以提高，便是这一招“隔岸观火”……(=^_^=)



（待续）

话梅杂志&3DM-SMV

文 诺诺莉莉 编 海文

努力！根性！钢巴斯塔

随着《飞跃颠峰2》的热播，它的前作《飞跃颠峰》也重新得到了关注。很多朋友为了了解这个系列的世界观而把《飞跃颠峰》重新翻出来观看，所以本期笔者就来介绍一下《飞跃颠峰》的剧情还有一些简单的世界观设定。

《飞跃颠峰》于1988年7月发表第一话，整个动画的制作阵容可谓是豪华无比。原作和企划是冈田斗司夫，脚本是冈田斗司夫和庵野秀明，监督以及基础设定是庵野秀明，角色原案是美树本晴彦，机设是宫武一贵，音乐是田中公平。声优方面也有日高のり子、佐久间レイ、若本规夫、西村知道等知名声优献艺，从制作群方面可说是无可挑剔的。下面来介绍一下剧情。

第一话，“ショック！私とお姉样がパイロット！？”。从小就憧憬着做宇宙飞行员的16岁少女高屋典子在冲绳学院过着普通的日子，直到有一天来了一位名叫太田的新教练。这位教练来不久就把典子和被人称为“蔷薇女王”的天才天野霞一同选拔为宇宙军士官候补生。对自己没有信心的典子一开始并不愿意这样，但是经过教练的“思想教育“之后她获得了信心，开始了机动兵器驾驶的特训，开始向着“TOP”而努力。

第二话，“不敌！天才少女の挑战”。典子和霞到达了宇宙空间站开始进行宇宙战斗的特训。在那里，她们遇到了“宇宙战天才”——容格。在霞和容格进行模拟战的时候，她们无意中发现了宇宙怪兽的标本。在那之后，典子和霞被派出调查侵入太阳系的不明飞行物体。但是等她们接近不明飞行物之后，才发现那是典子死去的父亲，原宇宙军提督的座舰Luxion。典子不顾一切地冲了进去希望发现她父亲的遗体，但是却什么都没有发现。

第三话，“初めての出击”。霞向教练提出要求解散她和典子的搭档，原因是典子的驾驶技术远远达不到要求，也不能很好地和自己配合。失落到极点的典子遇到了一位灰白色头发的驾驶员，史密斯。典子和史密斯组成了搭档，并且在于宇宙怪兽的第一次交战中一起出击。战斗结束后，在战斗中什么都没有做的典子平安返航，而史密斯却再也没有回来。

第四话，“发进！！未完の最终兵器！”出阵时毫无做为的典子接受了秘密兵器的驾驶特训。另一方面，Exelion在WARP到地球的过程中在亚空间遇到了宇宙怪兽的袭击，在我方机动部队几乎全灭的危机时刻，典子驾驶尚未完成的秘密兵器——钢巴斯塔出场，



话梅杂志&3DM-SMV



并一举击溃了敌人。

第五话，"お愿い！爱に时间を！！"平安回到地球的典子和霞从冲绳学院毕业了。在过了一段普通生活之后，由于发现了宇宙怪兽大集团接近地球的情况，典子和霞驾驶钢巴斯塔重新上了宇宙。容格和教练到宇宙空港去送她们，在那时，典子无意中说起霞和教练的婚事，从泪流满面的霞那里，典子才知道教练得了宇宙放射线病，大概只有半年的寿命了。在与宇宙怪兽的战斗中，由于担心回去再也见不到自己爱人的霞失去了战斗的意志。在典子的鼓励下，霞重新燃起了战斗的意志，并且两人完成了作战任务，顺利返航。之后，霞和教练结婚。

最终话，"果てしなき流れのはてに……"人类和宇宙怪兽的最终决战，カルネアデス发动。这个作战就是要利用黑洞炸弹，一举将宇宙怪兽的母巢完全炸毁，从而达到一劳永逸的效果。为此地球帝国军派遣了一个拥有8700只战舰的庞大舰队前往宇宙怪兽



的母巢，与此同时，黑洞炸弹バスターマシン３号也在地球紧张的建造中。在银河系的中心部，バスターマシン３号和舰队合流。カルネアデス作战最终计划发动，黑洞炸弹バスターマシン３号进入了爆炸读秒。但是此时，约80亿的宇宙怪兽同时对バスターマシン３号发起了攻击，为了使バスターマシン３号能够顺利引爆，典子和霞还有钢巴斯塔，开始了她们最后一战。

《飞跃巅峰》是一部非常热血的动画，也是一部非常令人感动的动画。前面三集相对来说有些沉闷，但是从第四集开始高潮一个接一个到来，令人大呼过瘾。看完之后，不禁感慨庵野监督的功力实在是太深了。相信很多朋友看了之后也会有和笔者一样的感想。

为了使大家更好地理解动画，下面笔者简单说明一下动画里的基础设定。

1.钢巴斯塔的机设。总的来说，钢巴斯塔是在盖塔机器人和传说巨神伊甸的基础上设计出来的。钢巴斯塔拥有两个缩退炉（当然，最重要的动力还是努力と根性）。自重9800吨，高200米，最大战速为光速的99.9%，WARP时候则可以超光速。人类对宇宙怪兽用究极决战兵器。

2.宇宙船的世代。第1世代为利用化学燃料做推进剂的火箭。第2世代为利用光子力推进的亚光速宇宙船。第3世代为搭载了缩退炉的超光速宇宙船。第4世代为应用了以太流体力学设计的大型超光速宇宙船。第5世代为利用数学演算直接改变周围物理规则而推进的大型超光速宇宙船。Luxion为第3世代，Excelion为第4世代，Eltreum为第5世代。

3.宇宙怪兽。行动原理不明，目前只知道是人类的天敌。它们破坏宇宙文明，并且拥有极强的繁殖能力。根据大小分为，母舰、重巡洋舰、巡洋舰、炮台、皿虫、上陆艇、ジャックナイフ、タンク、兵队。

4.容格。2004年9月12日出生。身高170cm，三围95，64，93。被称作宇宙战天才的红发少女，一开始把典子和霞当作竞争对手，后来三人和解。这里要说一句，此女在2245年就任银河联邦第一任总统。至于她为什么可以活200多岁，那是因为她被冷冻了……

由于篇幅限制，这次的解说就到这里了，《飞跃巅峰》拥有一个很大的世界观，全部写下来的话5万字都不一定写得完，大家还有什么想了解的可以找一些设定集来研究一下，相信一定会有所收获的。



话梅杂志&3DM-SMV

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY





“《不可思议迷宫》系列”的人设（上）

担任“《不可思议迷宫》系列”人设工作的有三位漫画家和插画师，其中名气最大如雷贯耳的当属鸟山明大师了，这位在漫画界有如神一般的人物影响了整整一代的漫画爱好者和不少知名的漫画家，是保证游戏销量的常青树。作为“《DQ》系列”的王牌人设，有着《DQ》外传性质的“《特鲁尼克》系列”的人设工作自然也顺理成章由他来担任。相信不少老玩家小时侯都是看着《七龙珠》长大的，应该对鸟山明有着特殊的感情吧。由于介绍鸟山明的文章很多，笔者就不浪费资源了，而笔者要给大家介绍的是另外两位对“《不可思议迷宫》系列”同样有着重要影响，但不太被人注意到的人设——长谷川薰和池田奈绪，本辑就先来了解了解长谷川薰这位人设大师吧。

“《西林》系列”的人设——长谷川薰


▲“《西林》系列”的人设长谷川薰。

长谷川薰是一名插画师，1993年进入Chunsoft，刚开始是给SFC版的《恐怖惊魂夜》画插画，后来就担任“《西林》系列”全作品的人设和相关插画工作。长谷川薰一开始的画风比较偏向灵异、恐怖的风格，后来慢向朴实严肃、真实而自然的写实风格过渡。再后来经过不断磨练和慢慢成长，开始向唯美派靠拢，并能够赋予角色特别的个性化的设定，体现了画技的日趋完美。

长谷川薰现今担任《西林DS》的人设，到底最新作中西林会以怎样的造型出现呢？又会有哪些新人物登场呢？目前我们还一无所知，不过一有相关的情报我们会第一时间给大家奉上的。


▲《月影村怪物》的设定图，这是为了配合1999年PC移植版发售而特别绘制的，西林的造型很唯美，看起来非常讨人喜欢。由于西林的这个样子实在太帅太有型了，所以被广泛应用于《西林》相关的各种周边或宣传海报上，甚至是手机版《西林》游戏的标题画面……（狂晕，另外画一张不是很难吧？）


▲《西林GB2》的宣传海报原稿，很有一种电影海报的感觉吧？荒芜的沙漠，诡异的魔城。跋扈的领主（其造型参考了织田信长的样子），代表了暗黑势力；祈祷的阿特卡公主，代表了被压制的光明力量；挥剑的西林，代表了反抗和希望。

话梅杂志&3DM-SMV


■“月影村的恋人”的主题设定图，小榉的回忆遐想，忧伤，痴痴的期盼；西林离去的背影，忍痛，坚定而义无反顾；两人过去种种快乐的光景，在空间内缠绕，交融，重叠……

长谷川薰访谈录

——在你回顾为“《西林》系列”所做过的插画工作的时候，有什么感想呢？

长谷川：最初的事有些已经不太记得了，要回忆起来可能有点困难。《西林》伴随我走过非常长的时间，在此期间我绘画的方法与价值观都发生了不小的改变，现在回顾我的《西林》插画经历，就好像翻看我的人生日记。初期SFC版《西林》的画稿整体上有点恐怖的气氛，也许是刚给《恐怖惊魂夜》画完插画还未调整过来的缘故吧，例如本该是可爱型的玛姆鲁脸上飘着一股杀气。实际上，Q版、唯美系这两种风格当时我几乎没有涉及，我是怀着相当大的苦恼画出来的。（笑）后来的《特鲁尼克》又是一次巨大的压力。（长谷川薰给“《特鲁尼克》系列”画过部分插画，而游戏主要的人设当然是鸟山明。）那时候还是比较年轻，画技非常的不成熟，现在看很早以前画过的画稿，就像被人看到穿内裤的样子那么害羞，感觉上似乎是看自己小学生时候的照片，陌生得不像自己的作品。GB版《月影村怪物》的插画经历几乎没什么印象了，只记得当时没有多少时间，我是彻夜赶稿的。N64版《西林2》由于西林年龄设定上的限制，基本上是Q版的风格。由于要绘画的东西全部是我个人世界观里没有的，所以需要熟读剧本来了解和揣摩，以便将角色更好地融入到世界观的氛围里。再后来的《西林GB2》变为了写实和唯美系的风格，以致有些制作人提出了“跟《西林2》有很大不同哦”的意见。为了增加《西林GB2》的剧情感染力，我被要求增加一些插画穿插于剧情中。例如在某段剧情时，浮现在脑海中的并不只有一种绘图方案，于是我画了大量的原稿来进行筛选最能体现出角色魅力的最佳方案，虽麻烦但过程却很有趣。实际上，对我来说，描绘西林这个角色也许在这时候开始才算比较合适。我本人对“《西林》系列”每次的感触和印象都不同，下笔的时候自然会产生变化，因此大家看到每一作西林的样子都会有不小的改变。不管怎么说，虽然是同一角色，但都是在不同世界里发生的故事，彼此间没有联系，所以即使样子有些不同也无关紧要，《塞尔达》里的林克不也是这样吗？说起来，画风大相径庭的《西林2》和《西林GB2》其实是同时开发的。（实际上后者开始企划的时间比前者还要早得多）在两种画风之间不停切换真是有点累。《西林GB2》开发终结后就是《西林外传》了，由于池田奈绪小姐和Neverland（一个代工制作CG动画的公司）的制作人已经构筑了非常壮阔的世界观，所以我只作为“跑龙套的”画了一部分插画，还未尽兴游戏的开发就结束了，真是遗憾。以后开发《西林》新作时，我会尽量以“做出与众不同的闪光点”为目标的，请大家期待。

话梅杂志&3DM-SMV



《牧场物语》NDS版精灵篇（六）

上一次介绍了动物1组，也就是红色精灵组，本期为诸位介绍的则是动物2组以及资材收集组。

动物2组的队长为イエロウ，标志色为黄色，负责动物的日常照料，如与动物的对话、抚摸，以及大型动物的刷洗。与红色精灵类似，黄色精灵也有个特殊的工作任务——浇水。看来动物2组很想兼浇水组的工作……很可惜，由于动物2组的活动范围仅限于主角的牧场，所以浇水也只能浇主角自宅内的土地。

动物2组的熟练度以及雇佣金与动物1组相同，如果熟练度不高，极有可能发生"偷懒"的现象，所以建议各位玩家每天晚上再检查一遍动物的照料情况。尤其是对动物进行放牧的玩家更需要注意，动物组的精灵在工作时由南至北、由西向东进行工作，每位精灵都有自己对应的需要照料的动物，分工相当严谨。不过，对于动物组，我们可以利用室内时间不流逝的方法提升精灵们的效率，即精灵们进入动物小屋后，主角也随之进入，看着它们完成工作。（监工？）至于浇水等的"特殊工作"，当然只有在它们的本职工作——照料动物完成之后才会进行，毕竟不是专职，诸位玩家还是权当一乐，自行完成较好。



出现方法一览

名称	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现方法
ジョーヌ	春7日	番茄汁	○	○	不佩戴触摸手套与动物对话、抱起、刷毛350回
チッキン	春23日	南瓜布丁	○	○	不佩戴触摸手套与动物对话、抱起、刷毛50回
ペート	春27日	刺身	○	×	使用触摸手套完成50回刷毛游戏
イエロウ	春30日	番茄汁炒饭	○	○	15只动物（鸡、鸭、牛、羊）出生
ナディナディ	夏5日	咖喱面包	×	○	使用触摸手套完成300回刷毛游戏
カナール	夏19日	消闲茶	×	○	使用触摸手套完成300回触摸游戏
アニマル	夏27日	天麸锣饭	×	×	使用触摸手套完成100回刷毛游戏
ゾー	秋1日	菜肉蛋卷	○	○	使用触摸手套完成500回刷毛游戏
ブラッシュ	秋28日	鸡蛋糕	○	×	不佩戴触摸手套与动物对话、抱起、刷毛900回
ニャンタロ	冬11日	天麸锣面	○	○	使用触摸手套完成500回触摸游戏
ムウトン	冬15日	沙拉	○	○	使用触摸手套完成50回触摸游戏
ブフー	冬20日	焗饭	○	×	使用触摸手套完成100回触摸游戏

动物2组的精灵出现方法没有什么捷径，每天坚持照料动物即可，需要注意的是，只有牛羊马这三类大型动物才可以玩刷毛游戏；而队长的出现要求出生15只动物，推荐孵化鸡蛋。

熟练度	雇佣金（枚）
1～300	10
301～600	30
601～900	50
901～1200	70
1201～1500	90
1501～1800	100
1801～2100	120
2101～2400	140
2401～2700	160
2701～3060	180

资材收集组，队长为オランジュ，完成冬2日村长的要求后才可以得到特殊事件精灵。该组标志色为橙色，负责资材（木材、石材）收集，工作范围为拥有耕地的所有区域。虽然是广范围工作组，资材收集组的熟练度仍然比较难提高，因为每天出现的树枝、石头等很有限，如果遇上台风暴雪天，千万不要忘记雇佣橙色小精灵来帮忙“打扫”哦。资材收集组的基本雇佣金比动物组略便宜一些，当好感度较高时仍可以最高享受四折优惠。



资材收集组的精灵总体来说收集方法较为简单，在平时收集资材时便可轻松完成，如果努力工作甚至可以在第一年便收集齐全部（建议先增筑各类资材小屋）。在收集的过程中，雇佣橙色精灵辅助完成的指标亦计入其中，但达到指标后仍需要主角的一斧头、一锤子收集一枚资材才可使精灵出现。

冬2日村长的委托是要求帮忙寻找各类物品（见下表），其中最易得到的是白色草与黑色草，建议大家在出门前存档，如果要求的物品很难得到便读档至以上两种草药。在制作中，MMV疏忽了一点，那便是村长有一定几率会要求主角帮忙寻找金蛋，而本作中，由于鸡鸭获得冠军后直接升级而使得金蛋并不存在，所以这个要求是无法完成的。

名称	中文名	入手方法
もも	桃子	夏天的果实
ピーマン	青椒	秋天的作物
まつたけ	松蘑	秋天路边拣到
黒い草	黑色草	矿场中挖得
白い草	白色草	冬天路边拣到
草もち	草味丸子	料理的一种
オレンジマーマレード	橘子酱	料理的一种
金の卵	金蛋	无
ダイヤモンド	钻石	中级矿场中敲得
ブレスレット	手镯	发掘现场挖得

出现方法一览

名称	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现方法
ウッディー	春3日	冰激凌	×	○	砍伐500根树枝
ピエール	夏6日	苹果派	○	○	砍伐15株树桩
バリエ	夏23日	奶酪蛋糕	×	○	使用秘银以上斧头
ロッシュ	夏25日	热牛奶	○	×	破坏500块小石头
アルブルン	秋2日	苹果派	○	×	破坏5块巨岩
ロッキー	秋10日	咖喱炒饭	×	×	破坏15块巨岩
ダム	秋18日	荞面条	○	○	破坏100块小石头
オランジュ	秋22日	咖喱饭	○	○	冬2日完成村长的委托
コエダ	冬4日	山葡萄酒	○	○	砍伐250根树枝
ストーン	冬8日	乌冬烧	○	×	破坏250块小石头
ブランシュ	冬19日	炖品	○	○	砍伐100根树枝
フェン	冬22日	蛋糕	○	○	解除诅咒锤子

话梅杂志&3DM.SM

文 雷伊



11月30日，NDS版《逆转裁判 新生的逆转》的OST就要发售了，虽然只是在原GBA版第一作OST的基础上追加了几首新曲子，不过这丝毫没有降低雷伊的收集欲。因为这张OST只能在专门的购物网站进行购买，所以雷伊一早就托日本朋友率先预定了，这样就不怕拿不到那诱人的特典了。(笑) 由于《新生的逆转》热潮刚刚退去，《逆转4》又迟迟没有公布新消息，所以最近几乎没有什么关于《逆转》的新闻。既然没有新消息，那我们就来看看《逆转》的相关周边吧，这次为大家介绍一下"《逆转》系列"的别针。另外，"逆转画板"也将继续为大家介绍逆转人物的绝密设定图，这次是系列中超人气的强气女王狩魔冥。

《逆转裁判》别针收藏盒

以"《逆转裁判》系列"为主题的别针收藏盒第一弹，别针的款式一共有12种，其中包括了成步堂龙一、绫里真宵、狩魔冥等人气角色以及"我反对！"、"等一下"等法庭台词。除了图中所展示的11种款式外，还有另外两款绝密款式将会随机付赠其中一款。





《逆转裁判》别针收藏盒2

别针收藏盒的第二弹，由于是以《逆转裁判3》为主题来制作的，所以其中包括了很多《逆转3》中的人气角色如哥多检察官、美柳千奈美和鹿羽浦美等等。另外，成步堂的造型也是《逆转3》第一话中的毛衣造型。除了图中所示的11款外，还会从3种绝密款式中随机付赠其中一款，总计依然是12款。

《逆转裁判》别针收藏盒3

今年9月份刚刚发售的"别针收藏盒系列"最新款，主题当然也是以9月发售的《逆转裁判 新生的逆转》为主，宝月姐妹将是这款收藏盒中的最大卖点。另外，像系列其他几作中出现的人气检察官狩魔冥和哥多也会收录其中。对了，其中有种款式的真宵穿的还是学生装哦。



话梅杂志&3DM-SMV

《逆转裁判》Q版收藏套装

顾名思义，这个套装是把之前已经发售过的收藏盒中的Q版款式单独拿出来卖的。由于只收录了5种款式，所以在价格上比上面的三种收藏盒要便宜不少。把这么可爱的角色别在衣服或者包上，应该会有很多玩家对你投来羡慕的眼光吧！



逆转画板

草图 2

剪了一头爽朗的短发，看上去很像男孩子，有点特种部队佣兵的感觉。对了，如果让这样的小冥在2代的最后流下眼泪的话不知会有什么样的演出效果？

看上去比完成稿中的小冥成熟了许多，而女王风范也更加浓厚。不过，这样的造型似乎少了那种完成稿中小冥在不经意间流露出来的可爱。

草图 1



草图 3

从穿着上来看比较具有贵族气息，同时那种盛气凌人的感觉也更加强烈。不过看着总觉得没有完成稿中的小冥来得顺眼……

草图 4



在服装上基本已经是完成稿了，不过在面部表情和发型上还处于调整阶段。应该是属于定稿前比较晚期的设定了吧。

狩魔冥



完成稿

话梅杂志&3DM-SMV

文 罗纳尔南 编 马修



流金岁月
—掌机游戏怀旧长廊

前段时间有朋友在levelup论坛里制作了“《龙珠》系列”的游戏专题，家用机上很多脍炙人口的《龙珠》游戏都被拿出来一一做了介绍。受此影响，某南也想起了当年自己节衣缩食一本本买全国内64开本的《龙珠》漫画的日子，虽然如今距龙珠结束连载已近十余年，国内才终于有了正版漫画，不过怀旧心切的某南还真有买下一套的冲动。本次的主题就是《龙珠》，当然还会有其他游戏，接下来就进入正题吧。



龙珠			
机种	WSC	厂商	Bandai
发售	2003年	类型	RPG



去年GBA上的《龙珠大冒险》的惊鸿一瞥至今令人记忆犹新，这不仅是读者们对原著、对鸟山明所给予的一种肯定，也从一个侧面展示了玩家们对原作改编游戏的殷切盼望。



而和《龙珠大冒险》同样使用了原汁原味设定的（从漫画第一话讲起的剧情）RPG游戏《龙珠》早于2003年就在WSC上发售了。剧情恐怕每一个《龙珠》的FANS都已经烂熟于心了，悟空和布尔玛为了搜集7颗龙珠，需要在地图版面上移动和搜索情报。



而游戏中格斗的魅力更是引人入胜，战斗方式虽然不是原创，但也绝对算得上别出心裁。这种名曰“卡片搭配”的战斗方式非常精彩，制作者巧妙地把这些静态图片渲染得栩栩如生。此外还有一些让人触发往日情怀的场景出现，比如龟仙人那里的小游戏就是如此。对于喜欢乘着筋斗云的那个天真无邪的小悟空的朋友来说，这款游戏是绝对不容错过的。



悟空飞翔传			
机种	GB	厂商	Bandai
发售	1994年	类型	RPG



虽然打着“龙珠Z”的名号，但事实上这款GB上的游戏却是一款如假包换的忠于原著的作品。游戏的剧情始于少年时期的悟空，也就是原作中悟空击败第一代短笛大魔王后前往神仙那里修炼开始的，直到最后将贝吉塔击退为止。

本作是指令RPG，就是在战斗过程中，无论是作为进攻还是防守一方，都要按照随机出现在屏幕下方的一系列指令将相应的键位快速输入，在游戏后期，对按键的精确度和速度要求令人应





接不暇，往往是最后一下按错键，那之前的辛苦也会随之前功尽弃……

随着游戏的发展，悟空的能力也会不断提升。而且本作由于出现过中文版，使得语言方面没有了后顾之忧，比如在天下第一武道会上遭遇琪琪的那些搞笑的对白。而且根据剧情需要，在前几轮战斗中，悟空只能被动防守，谁让人家是女孩子呢……游戏中还有一些小游戏可以调节气氛，有些还是很有难度的。总体来说是个不错的游戏，忠于原著的各项设定很符合怀旧的气氛。

话梅杂志&3DM-SMV

龙珠Z 传说的超级战士

机种	GBC	厂商	Banpreso
发售	2002年	类型	RPG



本作是由悟空的儿子孙悟饭担当主角的RPG。由于“《Z》系列”是在原著的基础上加以改编，本作自然也不例外，所以即便是在短笛教授武功后，又有其他不忠于原作的剧情出现也不必感到意外，因为这就是“《Z》系列”的精髓所在。游戏中的人设非常招人喜欢，移动的时候是那种标准的RPG风格的人物形象，而一旦进入战斗的就会变成可爱的“大头娃娃”，尤其是绿色的短笛，凶神恶煞的表情加上个那么憨态可掬的外表，实在是恶搞啊。控制悟饭触发剧情，然后成长为最强战士就是游戏的目的。





美中不足的是游戏的画面略显单调，而且语言障碍也是一个小问题，不过只要不是像笔者这么挑三拣四的人，玩玩这个游戏来体会一种全新的剧情，也不失为一种好的选择。



Shufflepuck 咖啡屋

机种	NGPC	厂商	Broderbund
发售	2000年	类型	SPG



体育游戏中不乏大作，但其中也有不少是调剂心情的好玩的小品游戏，比如笔者给你介绍的这款《Shufflepuck咖啡屋》。

在这款以咖啡屋为主题的游戏中，玩家可以和坐在对面的对手玩一种桌面体育游戏，在长方形的桌面上用器具来回推搡一个滑动的小球，如果谁接都不住就会算作失败了，比较类似国内流行的沙狐球运动。而游戏与众不同之出在于，您的对手有时候是一个美丽端庄的红发MM，有时候却是一个令人作呕的八爪妖怪，更可恶的是您无法选择对手，是MM还是怪物都是随机的……游戏设计得相当简陋，几乎能省的东西都省了，连个“开始”的选项都没有，看完开头画面就直接进入游戏了，果然是一款诡异的游戏。




▲不是美女，就是怪物！

蝙蝠侠归来

机种	GG	厂商	Sega
发售	1992年	类型	ACT



如果说我们小时侯可以把孙悟空看作自己的英雄，那么美国人也有着属于他们的英雄，猫女、蝙蝠侠、蜘蛛侠等等都是他们永远的偶像。

GG上的这款《蝙蝠侠归来》是根据同名电影改编的动作类游戏，玩家扮演的蝙蝠侠需要克服重重困难追击企鹅人。游戏的攻击方式五花八门，除了普通的拳打脚踢外，蝙蝠侠的飞镖也是克敌制胜的有利武器。游戏画面相比同为GG游戏的《永远的蝙蝠侠》要明亮艳丽得多，而且和今年在GBA推出的蝙蝠侠游戏感觉是截然不同的，如果你是蝙蝠侠的FANS，现在就不妨尝试一下本作吧，会让你体会到前所未有的感觉。





掌门人SP

最近发现很多人都很忙，忙学习的，忙工作的，忙其他的……总有忙不完的东西，忙了好，最起码说明咱们够充实，但也别忙碌过度，适当偷偷懒，伸伸腰，翻开《掌机王SP》，来我们自己的“掌门人”里，走走逛逛，说说笑笑——偷得浮生半日闲，祝大家聊得愉快，闲得惬意。

我考进了一所传说中管的很松的高中，可是近来后才发现“传言不可信啊！”海量的校规中还包括不允许携带游戏机入校！一天上课看投影，我赫然发现老师笔记本电脑桌面上有一个GBA模拟器的图标！原来校规的空子是这么钻的……

云南 叶立扬

铭风：这样看来，“管得很松”是指管老师管得很松吧？

马修：校规就是用于学生的啊；当然了，老师们自有他们需要遵守的规章制度。

虽然上了大学，但一点也没觉得压力比高中小，大概是……唉，不知道什么原因，比起玩游戏，我现在更喜欢看你们的书。一直在想就算我有个PSP我也不会拿来玩游戏，而是用它看电影。

武汉 孔亮

胧月：所谓压力小，也只是家长和老师们善意的谎言吧。大学能够学到很多东西，就算你对课堂的内容不感兴趣，也一定要去学一些其他的东西，不要把时间都浪费掉。

马修：一个时段有一个时段的压力，最关键是要有个随时发现乐趣的心态，比如孔玩友发现了看书的乐趣。（笑）

亲爱的小编们：你们好！我是《掌机王SP》的忠实粉丝！每一辑《掌机王SP》都是那么好看，那么有吸引力。真可谓是“天使般的封面，魔鬼般的内容”，这次我是第一次给你们写东西，写得不好，千万不要怪偶。

我在班里本来是个掌机天才，什么游戏都是我最先打爆（因为我整天买《掌机王SP》），我和同学在一起玩游戏的时候，同学们不会的都得乖乖地请教我这位大师级人物，后来……我把《掌机王SP》介绍给了我的同学，可从此以后，我在他们眼里再也不是什么大师了，因为他们也开始每辑《掌机王SP》都买了，我反倒因而被冷落，渐渐被他们遗忘了。晕死！这是什么世道嘛！

BOMB~~

谢建平

雷伊：寒，这位读者对推广《掌机王SP》可是立下了汗马功劳啊……你的同学们都转职成“大师级”人物后虽然在游戏方面请教你的机会少了，不过从另一方面想，他们对游戏的见解都提升了，以后你们一起谈论起游戏的时候，不是可以互相交流而不用像以前那样由你去单方面传授给他们了吗？对了，用“天使”和“魔鬼”来形容我们的书实在是很有创意……

LIKY：其实，和“大师级”的朋友们交流，你们可以交流出不少书本上没有的东西呢，交流出好东东记得联系小编哦，《掌机王SP》是面向大家的。

马修：打爆……过去一些街机厅BOSS不让玩家通关的原因，据说就是通关后机器会爆炸！

很想请教小编们一下，日语一级你们都怎么复习的？我听力很没信心的说，大哥们要是有什么绝招麻烦传授一点给小妹好吗？我都急死了，呜呜……（因为其他考试所以一级还没怎么复习哎。）

上海 刘珊珊

胧月：听力虽然难，你文字部分考100，语法和阅读考180不就及格了嘛……

海文：先把胧月踢飞。关于日语考试，最重要是汉字和语法。对自己平日的积累没有自信的话，可以参考以下邪道攻略：购买两本考前突击复习资料，一本汉字，一本语法，每本200页左右即可。两个星期内做完并记住，应付考试就八九不离十了。

给大家讲个恐怖故事，有一天半夜，我看到胧月站在镜子前面，时间正指向12点整。胧月表情木然，眼神直勾勾地看着镜子，机械地拿着红色梳子一下、一下地梳着自己的棕色长发。哗啦，哗啦，哗啦……GBM、NDS、GBA，还有陶瓷白PSP，从他的头发上不断地落下！此时我好想去捡，这时，一只貌似雷伊的猫扑了过来，把这些机器都抢光了，我也倒地了……

广东 连哲懿



胧月：终于做回主角了（镇静一下）！咳，连这个爱好都被你发现了。

马修：恐怖气氛营造得不错，呵呵。

雷伊：貌似我又客串了一回？

致色大胆小的马修：你怎么这么胆小？看到对象就应该大胆追求啊，这样才能早日带嫂子来给我们看一看，到时摆喜酒，别忘了派送次世代掌机哦！

广州 梁旭坤

胧月：自从有读者调侃LIKY结婚送PSP后，支持小编结婚的人就越来越多了，世态炎凉……

马修：这你就不懂了。读者要掌机是假，关心我们的终身大事是真。

胧月：打死我也不信。（— —||）

（接下来的一幕——胧月被广大读者轰杀。）

都是雷伊害的，最近俺玩游戏尽是RPG和AVG，而且玩着玩着就会发出对人生的感叹，（雷伊在小编寄语中也经常干这事。）搞得自己好像一个哲人，忧郁啊！不过AVG真好玩，本人现在正在玩《逆转裁判》第四章第五节，等到星期六就把它通了！

广西 邹财麟

胧月：游戏中的人生跟现实还是差别蛮大的，希望你能保持轻松的心情。

雷伊：RPG和AVG的确是我比较喜爱的游戏类型，尤其是AVG，所以老编一碰到这类游戏就全塞给我了，呵呵。

唉，我们学校最近是各种协会层出不穷，连什么麻将协会都快有了，我想咱们要不什么时候也去弄个掌机协会，想想要是有一排排的人坐在那里联机，那该有多爽啊！要是我这个要实力有实力、要长相有长相的人当会长，应该没有多少人反对吧？说真的，如果真能建立并扩大我们的游戏组织，并普及一些游戏知识，使更多的人认识并接受GAME就好了。这样也就不至于有人把我的GBA SP当PDA，或是分不清PS、PS2了，我想这肯定是我们所有玩家的心愿。

湖北 曹光

海文：要成立校方承认的掌机协会估计是比较困难的……除非学校里的领导也是掌机FANS，不过这个几率应该是无限接近于零。发展民间势力也不错啊。让身边的朋友感受到游戏的魅力，这是我们每个人都能做到的。

某日，放学回家做作业。老妈来了，桌上摆着的克劳德的游戏卡片被她盯了10秒（汗），之后微笑着问道："《这是你女朋友吗》"（下巴掉地），又说："还蛮漂亮的咧！"（石化，晕倒……）

贵阳 暗のZERO



铭风： 啊，上次某人看到胧月的形象也这么说。历史总有惊人的相似之处啊！

LIKY： 笑话挺有趣，不过想中奖的话还是要在信封上写上真名哦。

记得当时我们班只有一台GBA，我们大家在一起齐心协力玩一个游戏，我们那时最喜欢玩的就是《恶魔城 晓月圆舞曲》和《牧场物语》了，有一次晚自习的时候，我们老班不知吃了什么药，不停地在教室里走来走去，我们玩得很不爽，不知是谁想了点子，让一个同学先去上厕所，在厕所里玩，等15分钟后，再让另一个同学去厕所，替换先前的同学，这样轮流下去，结果我们的GBA就在厕所里呆了两个小时。

安徽 陈劲

海文： 每一个学校都应该会有一两处既没有多少人路过，风景又好的地方吧，何必去厕所呢……难道是担心玩的地方太舒服，出去的人就不回来了？（汗）不过你的这几个兄弟还是很够意思的，至少都按时回来交班了，没有出现"持机叛逃"的行为。只是委屈了那台GBA……

《掌机王SP》26辑的赠品让人颇有新意，但却让同寝室的一位从不接触电玩的人闹了个笑话：他接过克劳德的半脸明信片，看了一会儿居然说道："你们看，李宇春把头发染得这么黄……"

桂林 伍尔传

铭风： 伍玩友这么一说，还真是有点神似。

海文： 她的LIMIT技是不是超女武神霸斩？

马修： 汗，克劳德真得像MM吗？

胧月： 好像最近克劳德的热门话题很多啊。

我VS佐助

ME："我中奖的意志，就好像那家中的手纸般连绵不尽。"

佐助："没用的，除非鸣人能用尽九尾的查克拉，除非我爱罗能长出小李一样的粗眉毛，除非卡卡西能摘下面罩露出他胖头鱼般的大嘴……"

ME：天啊！我去买一台PSP好了。"

北京市 于杰

软饼干： 中奖应该没有佐助说的那么难，其实大家写信给我们，更重要的是和我们进行一种交流，帮助我们把《掌机王SP》办得更好，一本质量不断完善的《掌机王SP》不正是读大家辛苦写信过来最好的奖励吗？所以还是希望大家一如既往地支持我们，多多写信过来和小编们交流、提意见。还是那句老话："奖品总会有的。"

马修： 余玩友的意志的比喻令我想起了《瓦里奥制造 摸摸乐》里的某个游戏。

最近在下颇有感触，身为一要过独木桥（高考）之人，心中颇感压力，现赋《教室铭》一首，请众小编笑纳。

教室铭

分数要高，过百才行；学问要深，作弊不灵。斯在教室，无人闲情。教科翻得快，作业做得勤。谈论作业题，往来解题经。不可谈恋爱，信传情。少音乐之悦耳，添作业之劳形。老师点头讲，家长母操心。众人云："只为文凭。"

上海 陈晨

马修： 哈哈，将《陋室铭》改成这样，陈玩友您也是个强人啊。陈玩友的语文成绩应该不错吧。

小弟本来在哈尔滨的一所重点高中就读，可惜因为贪玩耽误了学习，最后被迫转校。自己十分后悔，事后一直对自己说要好好学习了，无奈玩心太重，总是收不了手。希望众小编能给迷惘中的我一些指导。

黑龙江 韩润泓

软饼干：这个时候韩读者最应该做的事就是静下来好好想想，问问自己学习到底是为了什么，游戏又是为了什么？想要好好学习，却又下不了决心，大概是没有清楚自己在为什么而学，这样没有目标自然缺乏动力啦。其实搞清楚最根本的目的，其他的问题一定会迎刃而解的。就软饼干的切身体会来说，作为学生真的是：游戏诚可贵，爱情价更高，若为学习故，两者皆可抛。

马修：为了以后更好地玩，更多地玩，为了以后能在第一时间买到各种主机，努力吧，韩玩友。

从持花者到颓废男——软饼干三段变形记

文 软饼干

软饼干自来到《掌机王SP》后，其形象在经历了数辑神秘持花BT黑影男后，终于于第27辑，也就是上上辑，变成了个貌似可爱的滑板小子，不想28辑上竟然又换成了个无敌耍酷收音机颓废男。不少读者对此大惑不解，以往小编也用黑影，也玩变身，可大致都八九不离十，这回软饼干同学是不是玩得有点过了？诸位读者不用急，各中原因且听我慢慢道来。

最初来的时候软饼干就是好不容易想好了名字，当时面临截稿，形象就连大致的样子都想也没想过，正当危难之际，胧月同学毅然地站了出来，深沉地说道：“兄弟有难，自然是两肋插刀。我这里有画好的黑影没舍得用，你就拿去吧。”当时我那个激动啊，多么崇高的阶级兄弟间的友情啊！可当我看到那个到目前为止代表我形象最多的神秘持花BT黑影男的样子后，差点没当场石化掉，这也太……不过本着为对读者大大们负责的态度，我还是含泪决定启用这个形象，总不能老是潜水不说话吧，这对读者多不尊重啊。

之后软饼干我立刻起草了一份关于自己形象的意见书和概念稿交到主编那里，只盼能早日脱离那黑影的阴影笼罩（好奇怪的句子，汗）。不想这一等就差点成了永恒，至此音讯全无，可怜我天天望眼欲穿的等待。就在大家都快以为我的形象就是那黑影的时候，我决定行动了，自己动手丰衣足食。当然画画这种高级技术我是不会的，于是我就跑去找了绘画水平不错的某编，一番说明之后，那人爽快地答应了我的要求，很快滑板小子的形象就新鲜出炉了。经过大家的一致认证都觉得还不错，于是27辑上就有了我滑板小子的形象。

之后形象的事就没多想了，反正有了个样子就行，多给读者带去好的内容才是真理嘛。不料一天正在工作的时候，突然收到主编传来的文件，打开一看发现一个拿着收音机的颓废男，并被告知这就是形象的最终版。给小编们画形象的那个家伙终于有空给我画形象了，由于所有的其他小编形象都是由他画的，为了保持和大家的风格一致，我当然也是用这个风格比较好。加之这个形象看上去很美式化，正好与我给大家介绍美版游戏的工作很是吻合，于是我就又在28辑里又玩了一次超级大变身，不过估计这以后就不会乱变了，请大家放心！（=´ω`=）



马修口口声声说《掌机王SP》抽奖是“功在当代，利在千秋，服务于民，造福社会……”（马修：“我有这么说过吗？”）可是你们知道吗？抽奖可是有副作用的，某人就因参加《掌机王SP》抽奖活动而患上严重的抽奖妄想症以致人格分裂，具体如下：

执迷不悟型：我一直寄，拼命寄，坚持寄，加油寄……怎么还不中呢？

大彻大悟型：我明白了！我是被上帝抛弃的人，怎么可能中呢？《掌机王SP》，再见了……（泪）

撒娇型：555……人家真的很想要嘛！

财大气粗型：我买2000本一起寄去，看你中不中！

恐吓型：若未中奖，此信将在五秒内自爆！

舍身忘死型：烟笼寒水月笼纱，不让我中我自杀。

介于某人杀伤力极强，为保护编辑的安全以及世界的和平，请让此人中奖吧！

云南 攸悦





马修：……

短信快报

盼望以久的掌机王SP短信平台终于开通，热烈庆祝平台开通成功！

135××××5638

谢谢支持鼓励，有条件的玩友记得给我们发短信哦。

我是一个很热爱日语的人，请海文在每期的“轻松日语教室”中能介绍更多日本的日常用语。

136××××7713

随着日语教室内容的不断深入，海文也会更多地向大家介绍一些有意思的日文日常用语的，敬请期待。

在28辑掌门人栏目中，马修在回答一位广东读者的最后水货Sony 2G记忆棒价格约八百，可是那不是组棒的价吗？水货应该不是一千多么？

134××××4801

呵呵，被这位玩友发现了，其实呢，800的组装棒子不仅便宜，有些还一年保换；水货可就没这待遇了。如果换大家，会推荐哪个呢？

小编们你们好，我有一问题想问，不知道短信服务能否参加抽奖？

135××××1260

这个，只发短信是不能参加抽奖的，您还要将抽奖印花寄过来。

小编们好，在27辑《掌机王SP》中软饼干的形象不是一个手持滑板的人吗？为什么在28辑中，软饼干又变成了另一个形象呢？（会变化术）？

详情请见上页软饼干自传的《变形记》。(=^_^=)

小编们，你们好！本人对图片照片之类很感兴趣，看你们的杂志，觉得你们的漫画形象都很不错，很喜欢。是根据你们自身的形象或性格画的吗？

137××××9073

真是的话那就好了……

小编们好！提一个建意：以我们中国人的经济水平，有PSP和NDS的必竟是少数，希望以后多介绍一些GBA的信息和游戏。

134××××6951

放心，小编们绝对不会冷落各位玩GBA的兄弟姐妹们的。

小编好，我是掌机王的忠实读者，我最近希望入手一款Talkman，能否提供一个参考价格呢？祝掌机王越办越好！

138××××6187

我买的是350元，希望能给大家参考一下。

通知

SP19辑的三等奖杨小辉的奖品于11月16日退回兰州，退件原因：原址欠详。请中奖者见消息后尽快联系读者服务部，电话：0931-4867606

热点大家谈

从本辑起，我们为大家开辟了一个新栏目《热点大家谈》，您是否为他人的指点江山、侃侃而谈而折服？是否为自己独到的观点无处诉说而觉得胸臆难抒？来参与我们的《热点大家谈》吧！别忘了，在这里，大家都是掌门人！

热点话题一

盛大的EZ Mini已经公布了一段时间，但关于它的讨论一直没有停止过，各位掌门人，告诉我们，你是如何看待盛大这款掌机的？

热点话题二

最火热的圣诞商战将至，掌机市场的角逐仍在如火如荼地进行，面对任天堂136个新作的大手笔！机能上有先天优势的PSP将会作何对策？PSP明年走势又会如何？说说您的观点看法，由您来展望一下掌机市场的未来！

参与方式

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在11月27日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你想说的话"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020 或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～27辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

小编寄语

马修

◆天气凉快就是好啊——在被深圳的炎热折磨了多半年的马修在午夜赶往寝室的路上，如是慨叹。

◆目前游戏进度：《超级大战争DS》收集了全部女性的休闲装，《口袋妖怪迷宫》刚刚起步，《灵魂能力Ⅲ》把战略模式打通了，（竟然打通了，汗自己一个……）其余游戏处于搁置状态。



◆最近看了N多片子，最热闹的当属泰国功夫片《冬荫功》，打得真是漂亮，克里丝蒂使用的卡波拉、黄星京一样神乎其神的刀法，还有马杜克那样的壮汉……推荐给所有喜欢功夫片和格斗游戏的玩家们。

雷伊

■最近上网的时候和大学时代的室友聊了很久，并向他诉说了一直纠缠在心头的一些困扰。经这位仁兄开导，心里果然舒畅了许多，同时又再度深刻地明白了"天下本无事，庸人自扰之"这一道理。

■翻阅了一下《掌机王SP》第28辑，发现有些撰稿人在文章的前言中都提到了当地的天气情况，而由于撰稿人们都分别居住在祖国的大家南北，所以他们所描述的当地气候都会有很大差别。对了……等我们的撰稿队伍越来越壮大后，说不定买一本《掌机王SP》就能知道全国各地的天气情况了呢。（笑）



■小爱又要出专辑了，封面依然维持了以往的一贯特色——萌。

LIKY

◆又搬家了，这次新租房子条件比原来的那个强了不少，房子宽敞，家具齐全，环境也不错，满意。不过搬家又着实把我整的够呛，有一个装满了《掌机王SP》和其他各类书籍的大袋子，估计有一百多斤了，提起来都费劲，我从7楼搬下来，完全是连拖带拽，幸亏袋子够扎实，备受磨难都没有磨破，庆幸。下了楼，司机笑着说："呵呵！这么多书，都是宝贝啊！"是啊，都是宝贝呢。

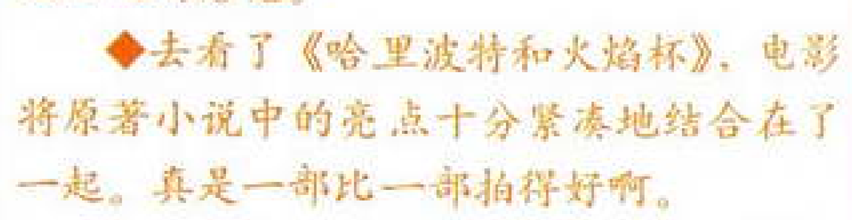
◆自己电脑主板不支持USB 2.0，现在感觉越来越不方便，找同事借了一个PCI转USB 2.0插槽，竟然不兼容，然后去电脑城买了一个，装上了竟然连系统都进不去了，真是郁闷啊，不过我不放弃，继续找别的型号吧。



▲这个老头拿的难道是 砖头GB？

铭风

◆说实话，真没想到《口袋妖怪救助队》里380多只宠物竟然全体登场了，还有进化系统……相比正传，此游戏中的口袋妖怪更给我一种活灵活现的感觉。



◆去看了《哈里波特和火焰杯》，电影将原著小说中的亮点十分紧凑地结合在了一起。真是一部比一部拍得好啊。

◆任何东西发展都要求新求变。"《牧场》系列"从PS版之后类型上一直没什么大突破。这次《无暇人生》和《魔法工厂》这两个"新牧场物语"可说是厂家的努力尝试，作为《牧场》FAN，绝对地支持！

话游杂志&3DM-SMW

胧月

●托尼·贾的电影果然没让人失望，《冬荫功》在剧情上虽然没有多少亮点，可武术实在强到没话说了。没有特效，没有替身，没有花架子，功夫片就应该这么拍才对。个人对其中的那段“泰拳对卡波拉”非常欣赏，不过那和Eddy神似的男人刚出场时让我误以为是帅哥风间仁了。

●林语堂先生说，“春则清醒而怡悦；夏则小睡而听蝉声喈喈，似觉光阴之飞驰而过若可见者然；秋则睹落叶而兴悲；冬则踏雪寻诗。”惟一以“悲”作雅的，也只有秋季了。整理完本辑的《掌上动漫游》，更是体会到了此类心境。



■本月的桌面，受到了美编同事的高度赞扬。

紫枫

●搬家真是项劳命伤财的活动，紫枫又累又饿的同时凄凉地发现，荷包没钱了！下次怎么也不做这苦命活了。

●搬家的时候最痛苦的是P少爷，当年把他从老家带来时P少爷就在沉闷的车厢中饱受闷热地煎熬，这次搬家看见搬家公司的大车撒开兔腿就开跑……

●《杀破狼》是近期一部非常不错的电影，甄子丹、洪金宝、任达华在影片中都有上佳表现，剧情也非常紧凑，值得一看！



海文

▲最近在闲暇时间里又把去年和今年斗剧的《GGXX #RELOAD》比赛部分重温了一下，又感受到不少东西，倒不是在对战技巧方面，而是觉得日本的玩家们每年都能有斗剧这么一个让全国各地的街机玩家都为之疯狂的格斗庆典，实在是令人羡慕。毕竟格斗游戏还是需要与尽可能多的玩家切磋、交流才能体现出格斗游戏的真正乐趣。同时一些源自游戏又高于游戏的东西也是要在这个过程中才能感悟到……

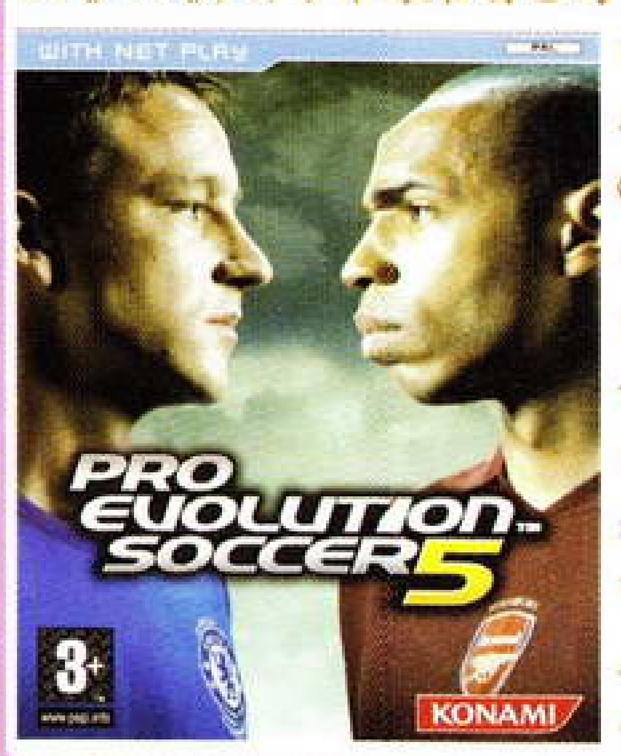
▲当一些东西迟早要面对时，那就不要犹豫，尽早去面对吧，这样至少还能有更多的时间来解决可能出现的问题。

▲2005年就快结束了，准备进入一年中的冲刺阶段。

软饼干

〓天天用电脑打字，搞得自己都快不会写字了。一天我拿起一支笔，想记点事情，突然发现想写的字第一个出现在我脑海里的竟然不是它的形状，而是变成了它的拼音，差点就将拼音直接写到了纸上，不禁苦笑。

〓最近《WE9》出了它的欧洲PC版《PES5》，弄了个装在自己的电脑里，每天回去踢上几场。说实话，《WE9》出了后由于种种原因，一直就没好好玩过，这回可以好好补一补了，我可不想和别人打的时候老是被蹂躏。





大家快来报名吧！能够知道自己身边有这么多热爱游戏的朋友真是一件幸福的事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩！

We are friends！

姓名：徐伟
性别：男 **年龄：19**
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场物语》、《晓月》
地址：吉林省辽源市辽源五中三・十五班
邮编：136200
Email：a000083209@163.com
QQ：58081771
想说的话：悄悄的，我走了，正如我悄悄地来。我挥一挥衣袖，带走了所有的奖品。

姓名：武博文
性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《火纹》、《黄金太阳》、《塞尔达》等
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区嵩山路111号－56号信箱03级计算机系
邮编：150090
QQ：589929
想说的话：为了心爱的掌机抽奖，值！

姓名：刘松山
性别：男 **年龄：19**
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《DJmax》
地址：河南省郑州市紫荆山南路木材公司北家属院11号楼4单元1＃
邮编：450000
想说的话：我想和有着相同爱好的玩家交流（尤其是MM），嘿嘿。

姓名：张伟琦 **昵称：流云**
性别：男 **年龄：18**
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《黄金的太阳》、"《恶魔城》系列"
地址：河北省秦皇岛市昌黎县汇文二中高三（4）班
邮编：066600 QQ：25122227
想说的话：喜欢我的朋友加我QQ或给我写信，最好是美女！

姓名：刘念 **昵称：Sunny**
性别：男 **年龄：18**
拥有掌机：从GB到GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《FF》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《机战》、《火纹》、《洛克人ZERO》
地址：湖北省武汉市硚口区第29中学高三（1）班
邮编：430030
QQ：235445290
想说的话：喜欢掌机的都来加QQ，会玩飘逸和网球的优先哦。

姓名：梁辰雨
性别：男 **年龄：23**
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场物语》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区海关街142号501门
邮编：150001
想说的话：请让我进入游戏的海洋吧。(PSP的最好^_^)

姓名：谢建平 **昵称：爆爆**
性别：男 **年龄：未成年**
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《火影》、《机战》
地址：广东省韶关市浈江区大塘路豆芽井6幢801号房
邮编：512000
QQ：20243341
想说的话：好想得到PSP啊！大家多多与偶联系啊！QQ和写信都没问题的。

姓名：林建川
性别：男 **年龄：18**
拥有掌机：GB

话梅杂志&3DM-SMV

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》
地址：泉州市鲤城区水门巷桥仔头4号
邮编：362000
QQ：83944045
想说的话：PSP陶瓷白豪华版啊！我要我要给我给我啊！

姓名：陈嘉杰　　昵称：蓝色炫风
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《火纹》
地址：陕西省西安市碑林区友谊东路友谊小区27号楼二单元303室
邮编：710054
Email：chenjiajie@126.com
QQ：527163529
想说的话：希望能中一台NDS！

姓名：刘博聪　　昵称：可乐小子
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：喜欢的就玩
地址：北京市朝阳区呼家楼北街17号楼505
邮编：100026
QQ：393714589
想说的话：想不起来了，就说希望中奖吧，祝每位小编都有GF。

姓名：胡泉　　昵称：林风
性别：男
拥有掌机：GBA、小神游SP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》
地址：江苏省无锡市崇安区公安消防大队锡沪路中队
邮编：214011
QQ：8566952
想说的话：和所有喜欢游戏的朋友们共同奋斗，一起征服迷宫吧。

姓名：何永威
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《我们的太阳》以及所有A·RPG
地址：广东省罗定市茶亭8号
邮编：527200
想说的话：我希望这次我中NDS或GBM，我的要求不是很挑剔吧？祝你们身体健康，《掌机王SP》越办越好。

姓名：杨崇新
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《塞尔达》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《约束之地》
地址：广东省深圳市南山区松坪村48栋208房
邮编：518057
QQ：420508066　　电话：0755－26636977
想说的话：PSP真酷，NDS真帅，GBM真炫，能中一部真的不用愁了。

姓名：徐智伟　　昵称：gba12399
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、N-Gage QD
喜欢的游戏：《露娜传说》、《波波罗古罗伊斯物语》、《天地之门》、"《模拟人生》系列"
地址：江西省南昌市向塘镇铁路二中高二文科班
邮编：330201　　QQ：29967271
想说的话：我算是个资深玩家了，也是少有的狂换机一族。本人常驻GBGBA论坛，现为卸任PSP区版主，想与我结交的就快来吧！加Q寄信都可！

姓名：伍业雄
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：玩过的都喜欢！
地址：广西省北海市一中高一（5）班
邮编：536000
Email：Forever_crying@163.com
QQ：520080070
想说的话：太多了，都不知道要说什么好。不过我最关注的还是26辑开始更换的一等奖——陶瓷白PSP。

姓名：胡克
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《王国之心》、《WE》、《FFTA》、《真·三国无双》
地址：浙江省杭州市求是高复理（8）班（翠苑校区）
邮编：310000
Email：hookerlxx@sina.com
QQ：525515519
想说的话：Forever Love SP！

姓名：梁家文
性别：男
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《小人帽》、《机战J》、《火纹》、"《传说》系列"
地址：广东市中山市黄pu镇中山二中高二(6)班
邮编：528429
想说的话：我要NDS＋PSP啊！还有我是《海贼王》超级FAN，极度推荐啊！

NDS、PSP幸运大抽奖
话梅杂志&3DM-SMV



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到 PGKING@263.net 前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

小弟今年暑假终于购入PSP，现在一直沉迷于《胜利足球十一人9》之中，但是我一直被一个问题所困扰，希望你们能解答一下，问题很简单，进球画面储存后，应该怎样才能再看啊？是否有个选项能观看这些进球？希望你们能告诉我，谢谢啦！

广州 严斌蔚

观看进球画面的选项在标题“OPTION”菜单中，进入“OPTION”，顺序选择“ミュージアム”、“リプレイ再生”便可以观看了。



小编大大们，小弟最近在玩《为你而生》，倒数第二个小游戏“希望”的难度似乎有些太高了。在故事模式中就不说了，凭借着运气硬着头皮倒也能过去，不过在“记忆模式”中就惨了，要连过三次，小弟自认没这个实力，不知有没有什么偏方可以助我顺利解决难题？

北京 孙军

其实这个小游戏是有规律的，上次由于截稿时间问题我没有能够在攻略中提及，既然这次大家有问题我就在这里补充一下吧。这个游戏的玩法是用触控笔去点击女主角的嘴，要是点错的话就会立即失败。不过要注意的是，如果错过了点击时间没有去点它则只会减少女主角的体力，并不会立即Game Over，而其实女主角嘴唇标记的出现速度是有规律的，在第7次和第13次的时候她的嘴唇会显示得特别快，如果对自己的操作没有信心的话完全可以故意不去点它，等之后嘴唇显示速度正常了再去点它，这样玩起来胜算就大得多了。

《摩擦 红侠乔伊》中需要用V－point购买的各项能力中，哪一些是比较值得优先购买的呢？



河南 何卒

在《摩擦 红侠乔伊》中可以购入的招式和能力有很多种，但其中最有价值的应该算是“VFX双倍回复”这一特殊能力了。购入后，VFX的恢复速度会达到购入前的两倍，这也意味着乔伊可以在与敌人的战斗中更加频繁地使用“慢放”等VFX能力，而在“慢放”能力中，乔伊的攻击力是平时的两倍。这就等于是变相增加了乔伊的攻击力。和这个一比，其他的招式就显得有些花拳绣腿的感觉了。因此，优先购入这一能力的话，会使此后的攻关过程轻松许多。

小编们好，我是一名“南饭”，现在很迷PSP的《南梦宫博物馆》中的吃豆人游戏。我很想跟朋友玩联机，但又不想再去买张游戏。网上听说有办法可以实现一碟多连，不知道究竟是不是真的？

贵州 天天

这个秘技之前就有热心读者提供过。首先选择联机模式，新建一个游戏，会出现等待其他玩家加入的提示。这时取出UMD，系统提示是否中断游戏，选择“否”。把UMD插入另一台PSP，跟第一台PSP进行联机。然后两台PSP都会开始读盘，分别将UMD插入两台机器让它们都读过去，就可以开始游戏了。

马修，展信好，本来想买NDS或PSP的，但看到《掌机王SP》上关于GBM的介绍，我立刻就改主意了——就是GBM了，这才是掌机啊！这里我有些事想要问下马修，请务必回答我呀。

1.看书上写GBM好像没有专门的通信线，那么该如何和朋友联机呢？有没有专门通信的周边？

话梅杂志&3DM-SMV

2.我最怕的就是掌机里面胶皮被按坏了，我动手能力好差的……我想问的是，GBM是否也和GBA SP、NDS的按键那么结实？

3.还是电池问题，GBM能否边充电边玩？第一次买回来是不是正常充电到电源灯灭了就行了？

山西 PINMS

1.既然是掌机，通信当然很重要了，任天堂官方已经发布了GBM与GBM间的通信线、GBM专用的无线通信周边以及GBM与GBA SP之间联机的多种通信对战周边，但在国内还不是很多——多逛几家店问问吧。

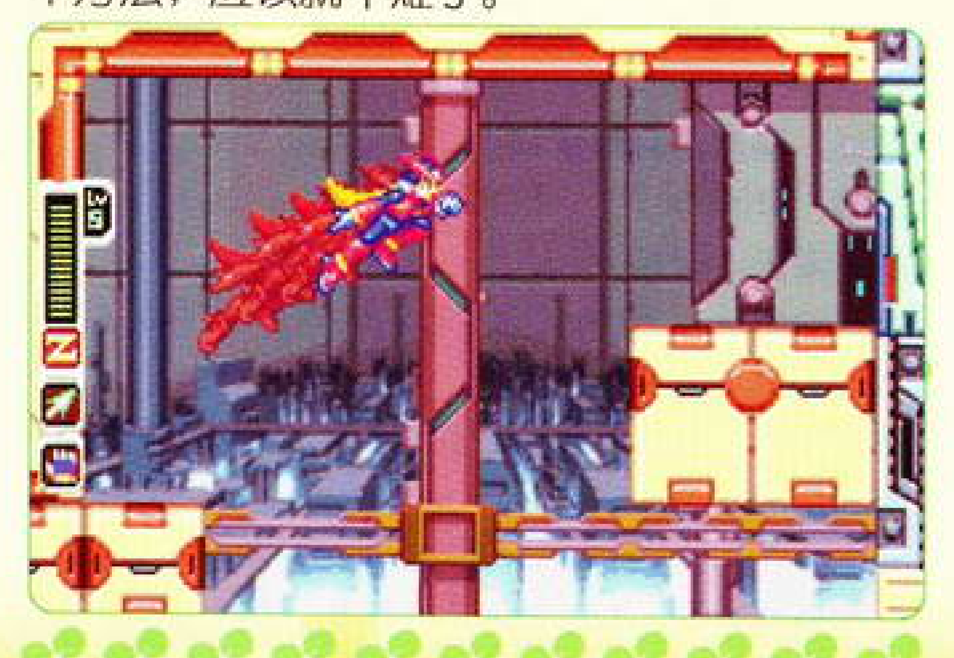
2.GBM和GBA SP、NDS的金属片按键不同，仍是胶皮导电。这个设定的好处就是手感改善了不少，但缺点也很明显，那就是不如金属片按键结实，玩格斗游戏时尤其提心吊胆，其实以GBM的小巧体积，实在是不适合玩格斗游戏。

3.GBM和GBA SP一样，都是锂电池，所以充电时大家可以放心玩，而买回后也是正常充电即可。

《洛克人ZERO4》紧急求助，小弟我卡在BOSS是鸡的那个关卡。在关卡中某个全是移动方块的，向上的场景的右上有进入下个地点的门。然而我从左边跳不过去，从右边向上却又被那个伸出来的石头挡着。我问了好多人，有的说用冲刺跳，有的说用2段跳。请问我到底应该怎么办啊？

陕西 刘连

你说的地点应该是图中的这个地方吧，其实也很简单。你站在移动方块上冲刺后跳跃就可以了。嫌移动方块动得太快的话可攀在左边的墙上，按冲刺的同时向右跳。只要掌握了这个方法，应该就不难了。



《掌机王SP》的编辑们，我有几个关于GBA版《牧场物语》的问题想请你们解答一下。

1.大家都知道解毒草的做法吧。我无意中做了一个超级回复草（材料为所有颜色的草），做出的超级回复草和原来的回复草相比体力和疲劳回复得特别多。然而样子却是一样的，还可以放在冰箱的同一个格子里，所以我就分开放了。但之后就很难分辨，请问我该怎么办？

2.据我所知，贤者之石只有在泉之矿场的特定层数才能获得（60、102、123、152、155、171、190、202、222、231～255），只有10块，我前九块都在特定地点顺利获得，然后我第二次进入挖时没在231～255层获得，却在102层挖到了，为什么我能在102层挖到两块？是不是卡带的问题？

徐启明

从你这两个问题可以看出你对GBA版《牧场物语》也研究得十分透彻了。

1.只能将两个品种的回复草分开放了，因为你放在一个格子内的话系统会自动将其变为效果差的那一种回复草保存起来。这样可就亏大了。

2.贤者之石是可以在这些层数随机挖到，并不是只能在这些层数挨个挖到一个。所以你在同一层挖到两个贤者之石是十分正常的。



小编们好，本人最近买了个2手的《任天狗》。很想养一条属于自己的狗，可是里面已经有了别人养的狗了。本想让那狗死掉重养的，但一方面不知道怎么做，另一方面那个小狗实在太可爱了，下不了手。请问有没有办法消除游戏的记录啊？

AMI

其实游戏的说明书上有有教你如何去除记录的。具体方法就是在出现任天堂标志的时候，将L、R、A、B、X、Y这几个键同时按下，这样就会出现确认框。选“是”就OK了。其实你大可将那只狗放到寄养所，然后安心养自己的小狗。

话梅杂志&3DM-SMV



中奖者的反馈

读者朋友们对于“中奖者的反馈”这一栏目的回应真是积极。本次的看点应该是这位叫作黄悦的读者了，虽然说低概率的事件不容易连续发生，可好运来了真挡都挡不住。所以中过奖的朋友也不要担心自己会被列入抽奖的黑名单，机会属于每个人。

姓名：范思恩　年龄：11　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：第22辑
地址：北京市丰台区方庄芳古园二区七号楼303室
邮编：100078
电话：13701300320
Email：lh19932005@yahoo.com.cn
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》
想说的话：如果我的大名再上了“交流空间”，我就该乐得晕过去了。
中奖感言：真没想到我的运气会这么好，那也都归功于《掌机王SP》啦！

姓名：李龙　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第18辑
地址：河北保定三中高中本部319班
邮编：071000
QQ：175666557
Email：llzealot@sina.com
拥有掌机：小神游SP、PSP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《火纹》、《机战》
想说的话：意外！就投了一次就中奖！意外！意外！
中奖感言：哈哈！首先感谢《掌机王SP》抽中我名字的这个人，太激动了。下次福利彩票一定中奖，最后还要感谢门口传达室的老爷爷。

姓名：魏清　年龄：23　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第22辑
地址：天津市红桥区丁字沽三段宜宾3号楼
邮编：300130
QQ：54973596
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《传说》、《WE》
想说的话：希望结交爱好游戏和足球的朋友。
中奖感言：感谢《掌机王SP》给我的这次惊喜，我会永远支持《掌机王SP》的。

姓名：黄悦　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第21辑
地址：深圳市南山区桃源村10栋701号
邮编：518055
电话：0755－26793301　QQ：317976490
拥有掌机：GB、GBA、小神游SP
喜欢的游戏：《机战OG2》、《机战J》、《火纹》、《游戏王》
想说的话：是“机战饭”就加我吧。
中奖感言：真没想到又中了……Happy！

姓名：沈清　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第20辑
地址：广西南宁市三十三中高04（8）班
邮编：530001
QQ：329521190
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《瓦里奥》、《恶魔城》、《牧场物语》和RAC游戏
想说的话：让我们以游戏为桥梁，建立友谊，敬待来信，100%回信。
中奖感言：NDS会有的，PSP也会有的……（无限YY中）

姓名：张旻　年龄：14　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第20辑
地址：湖州市马军巷14幢104室
邮编：313000
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《星之卡比》、《牧场物语》、《机战》、《口袋妖怪》、《马里奥》
想说的话：九月十七日，是我生日，也是我玩游戏三周年的日子。
中奖感言：意志倒下的时候，生命也就不再屹立。歪歪斜斜的身影，又怎能去寄信抽奖。拿奖欢呼，垂下头颅，只是为了让思念扬起。你若有一个不屈的灵魂，脚下，就会有一台iDS。

话梅杂志&3DM-SMV

大奖 PSP 名花有主！

《掌机王SP》第27辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

一等奖 1 名：SONY PSP 掌机（陶瓷白豪华版）

合肥市　　张超然

二等奖 1 名：任天堂双屏掌机 NDS

北京市　　朱轶轩

三等奖 3 名：全球同步上市的 iQue micro

上海市	周昕	梧州市	梁晓勇
北京市	盛建军		

四等奖 3 名：小神游 SP

宁波市	朱志权	张家港市	奚小龙
柳州市	韦俊		

五等奖 300 名：四款精美奖品随机抽取

哈尔滨市	白宇	杭州市	胡建立	南宁市	李毅	南通市	钱啸聪	北京市	翁梓豪	武汉市	张健
北京市	包莉	安顺市	胡劲波	重庆市	李云森	杭州市	裘怡平	南昌市	吴方超	江阴市	张君晨
杭州市	边柯	广州市	胡枝敏	南宁市	梁传佳	新民市	全九州	上海市	吴海俊	太原市	张立志
哈尔滨市	卞广坤	南昌市	华文捷	保定市	梁雪	北京市	任宁	北京市	吴际	南京市	张刘瑞
蚌埠市	蔡劲松	合肥市	华雨祺	沈阳市	梁元国	宁波市	任骏睿	常州市	吴晓梦	杭州市	张梦逸
南京市	蔡威	咸阳市	黄程涛	桂林市	廖歆	柳州市	荣福铭	包头市	武金梅	安康市	张明川
宝鸡市	曹阳	常州市	黄刚	成都市	廖志伟	舟山市	沈惠星	大连市	席昊	北京市	张明子
绍兴县	柴铁松	湖州市	黄钧捷	南京市	林华	安庆市	沈翰钧	南昌市	夏凡	北京市	张佩
昆明市	陈策	厦门市	黄俊	吉林市	林司航	贵阳市	宋宸	镇江市	肖晨	唐山市	张旗
天津市	陈东	昆明市	黄淑阳	厦门市	林昕箬	上海市	孙磊	北京市	谢涛	启东市	张天宇
无锡市	陈皓旸	巢湖市	黄洋	韶关市	林云龙	上海市	孙思阳	南宁市	谢伟棠	永吉县	张天宇
湛江市	陈洁	苏州市	黄忆瑟	北京市	刘爱军	北京市	孙晓	江阴市	邢伟	常州市	张阳
上海市	陈君璐	漳州市	黄毅翔	定州市	刘东海	哈尔滨市	孙星	武汉市	徐东	梧州市	张阳洋
温岭市	陈立冈	淮南市	黄勇	张家港市	刘峰	重庆市	谭淦	广州市	徐嘉鹏	上海市	张泽城
上海市	陈希颖	成都市	黄祖华	济宁市	刘浩然	惠州市	谭丽莉	上海市	徐军	西安市	张哲
西安市	陈薪延	成都市	贾文军	北京市	刘坚	天津市	谭毅	南京市	徐志敏	长春市	张振江
天津市	陈泽伟	北京市	贾兆夕	南昌市	刘俊恺	武汉市	田源	佛山市	许方亮	新乡市	张卓然
广州市	陈臻	哈尔滨市	姜丹丹	广州市	刘峻	南昌市	万斌	汕头市	许克青	重庆市	赵代伟
江阴市	陈忠诰	上海市	姜广华	上海市	刘玲	南昌市	万振晨	湖州市	许旭炜	无锡市	赵迪
合肥市	从天扬	上海市	姜浩	北京市	刘芳宇	扬州市	汪健	海宁市	许宇聪	上海市	赵辉
昆明市	邓朝晖	淮安市	姜腾	北京市	刘澎	黄石市	汪阳	广州市	薛学轩	青岛市	赵书剑
兴义市	邓克文	南京市	蒋学瑞	昆明市	刘世杰	武汉市	王彬	南京市	严奔	江门市	赵源辉
南宁市	邓锰	湖州市	蒋鹏隆	唐山市	刘伟	上海市	王斌麟	上海市	杨晨健	成都市	赵云曦
龙岩市	邓啸宇	天津市	金路遥	唐山市	刘啸尘	武汉市	王博远	深圳市	杨嘉森	成都市	赵子越
佛山市	邓子成	黄山市	金尹	重庆市	刘新靖	无锡市	王超华	上海市	杨钧	厦门市	郑冰洁
青岛市	丁雪骢	西安市	靳洋	余姚市	刘喆炜	合肥市	王国彦	长沙市	杨开	重庆市	郑果
贵阳市	段贵麒	北京市	康旭	韶关市	刘振威	保定市	王海超	东莞市	杨鹏里	泉州市	郑钧
呼和浩特市	段廷龙	呼和浩特市	郎宇辰	北京市	刘宗诚	南通市	王欢欢	呼和浩特市	杨青羽	北京市	郑天翔
太原市	范婧	上海市	乐毅	泉州市	卢俊辉	北京市	王剑超	广西省	杨圣宁	汕头市	郑伟
从化市	范优瑟	上海市	雷冰	大连市	陆达	上海市	王京龙	北京市	杨思远	杭州市	郑秀峰
广州市	扶宗耀	东莞市	雷德鑫	湛江市	陆盛颖	台州市	王军	西安市	杨卫东	上海市	郑学范
北京市	付子豪	东莞市	黎少锋	苏州市	陆万佳	常州市	王凯	上海市	杨晓文	中山市	钟焯滢
昆明市	傅亚南	东莞市	黎远昆	无锡市	吕昊	贵阳市	王力	怀化市	杨亚雄	深圳市	钟金效
北京市	高雕东	太原市	李辰宇	沈阳市	吕柔	长沙市	王力行	天津市	杨洋	广州市	钟志骏
郑州市	郜峰	北京市	李冬阳	温州市	吕志超	保定市	王立生	西安市	杨宇轩	大连市	周长旭
呼和浩特市	戈尔丹	温州市	李晴	成都市	罗丰	武汉市	王留书	南宁市	姚天宇	南宁市	周亮
台州市	葛旺刚	桂林市	李峰	舟山市	罗瑞	哈尔滨市	王鹏	上海市	叶碧俊	武汉市	周梦婷
上海市	龚琳玲	上海市	李桂晚	韶关市	罗耀	东莞市	王日锋	丹阳市	殷谦	北京市	周楠
上海市	顾立君	长春市	李赫男	无锡市	罗瑜	西安市	王文良	昆明市	余诚	无锡市	周琪
佛山市	关锐华	广州市	李健兴	北京市	骆骁	大连市	王逸骏	广州市	余文昕	上海市	周天扬
南宁市	关云博	济南市	李杰	丹阳市	茅云飞	上海市	王耀庆	重庆市	宇飞	湛江市	周伟升
廊坊市	郭顺松	玉溪市	李金桥	上海市	孟海平	抚顺市	王钰	阳江市	袁海航	仪征市	周杨
清远市	郭勇航	北京市	李琳	石家庄市	孟令琛	南京市	王阔逵	北京市	袁天虎	温州市	周游
天津市	郭子豪	唐山市	李孟兴	无锡市	缪智敏	大连市	王增龙	南宁市	曾帝耀	嘉兴市	周志鹏
深圳市	何皓昕	郑州市	李启明	张家港市	聂能能	徐州市	王政	阳江市	曾海洋	南京市	朱广博
广州市	何建明	北京市	李伟	中山市	宁轩	南宁市	韦全凯	昆山市	张斌	玉林市	朱明裕
广州市	何伟伦	沈阳市	李文思	昆明市	宁致远	兴城市	魏纯钰	北京市	张春	扬州市	朱祺
北京市	何晓洁	青岛市	李景政	太原市	牛睿	武汉市	魏帆	徐州市	张冬梅	双流县	朱奕晨
株洲市	洪伟	北京市	李翔龙	广州市	欧阳志绍	西宁市	魏崃	晋江市	张冬鹰	三明市	邹宁
大连市	侯卫韬	三门峡市	李晓	珠海市	彭树	柳州市	魏少阳	黄石市	张峰	昆明市	左俊

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

话梅杂志&3DM-SMW

LevelUp坛友互动专栏

自制GUNDAM SEED等PSP专用壁纸



kidathrun

原帖网址: http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=79732&page=4

胧月：非常漂亮的动画壁纸。除了《高达SEED》外，贝露的那两张也很漂亮，感谢这位朋友的精心制作。

超强的GF

我看了"追MM实用计术"后就三天没给GF发短信第三天晚上GF发来短信："你是不是想造反啊？三天不找我，我知道你看了猪笼城寨的'追MM实用计术'，以后不许看那东西，好好对我。"

sxr

原帖网址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=125953&replyID=&skin=1

胧月：这位被GF大人残忍地874了……其实我想无责任提醒一句——"欲擒故纵"这招的有效时段是将擒未擒之时啊。

今天用牙刷刷了一下白色PSP，滑杆非常容易清洗



白色的PSP很容易脏，特别是滑杆，黑得很快，今天下午停电，洗完鞋子没事干就拿起牙刷刷了一下PSP全身（除了屏幕），没想到效果出奇的好，除了滑杆很容易弄干净外，背面有些凹进去的字体里的污垢也轻松弄干净，像一台刚买回来的一样，需要注意的是——我用的是又软又细的毛的牙刷，不用放什么洗洁剂，让牙刷湿水再甩干，让里面有点水珠就OK了，还要记住不要刷完PSP再去刷牙。

riods

经典回复摘录：

白P不用刷也比我的牙齿干净……

Radiata

想用立白洗衣粉试试

XIAOMEN

这个东西对有白色机的玩家和想买又犹豫的玩家是个好消息。

半夜削苹果

原帖网址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=117596&page=7

胧月：从图片来看效果的确不错。其中"把牙刷的水甩干"这一步很重要，如果操作不慎让水进到PSP里后果是很严重的，各位有白色PSP的朋友一定要注意。

关于LIKY（斑竹）PSP坏了的解决办法

据我初步观察你在论坛上的图片推断（由于未亲眼观测），可能有3种原因。一、首先测试自己PSP的电源也就是电池是否在规定的电压范围内，因为电池由于长期工作可能造成PSP电源供电不稳，最直接的后果就是造成读碟能力的下降；二、如果一切正常的话，就观察激光头，激光头也可能由于平时爱护不够造成的灰尘过多也会影响读碟的能力，也可能是光头坏了（损坏原因多种多样有可能是读碟过程中受到震动，这里就不多说了）三、还有种原因就是读碟的I/O芯片受损，着样的原因多发于主机受到严重的碰撞，如果是这原因问题就就点严重了，你要肯制造方愿意为你重写程序否？要更换应该是不可能，据我所知PSP的零件是镶嵌式的，要换就只能换主板，愿上帝保佑你不会是第3种吧。

yfk9933

经典回复摘录：

其实只有3个办法：1 修；2 修不好就重买一个；3 修不好又不想重买就暂时不玩。有时别想得太复杂，还有很多事等着我们去做呢！

sssshacker

原帖网址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=124708&page=1

胧月：很感谢这位读者对LIKY的帮助。LIKY打算买一个光头自行更换，不过这几天工作真的很忙啊，偏偏当地又没有光头卖，所以当事人的PSP到现在还处于"板砖"阶段。

掌机王自由谈





文 雨中行工作室 英守护神

编 LIKY

下班到家，还未打开家门，就听见门后传来儿子一阵又一阵的嚎啕声。我心里一咯噔，心想这又是咋了？

赶忙掏出钥匙打开门，只见儿子被妻子反抱着，屁股朝上，妻子手中的鸡毛掸就雨点般落在儿子屁股上，每落一次，儿子就哭喊一声，颇有节奏感。这情景，别说挨打的儿子会疼，就连我看了都觉得疼，心疼。我一把夺下妻子手中的鸡毛掸，一边抚慰儿子一边责怪妻子：

“怎么了这是？有话好说嘛，干嘛打孩子啊？”我脱下儿子的裤子，察看刚刚被打的地方，屁股一片通红，都赛过猴屁股了。我心疼地问，“儿子，痛吗？你妈也真是的，下手这么重。乖，不哭喽，爸爸帮你揉揉。”

儿子吓得不敢说话，只是缩在我怀里哽咽。妻子双手叉腰，指着我说：“就你宠吧，就你宠吧，宠坏了看你怎么办！”

“我孩子我能不宠吗？”

“他就不是我孩子啦？没你这种宠的。”

“是你孩子还下手这么狠。”我小声地说，继而提高声调，问：“他又怎么了？”

“他说要买游戏机！”

“哦！不就买个游戏机吗？至于打他吗？孩子想要什么叫家长买是应该的嘛，有你这样做的吗？”我为儿子打抱不平。

“你看，你看，他还看闲书，我从他书包里搜出来的。才多大呢，就开始看这书了。”妻子将一本书递给我。

“怎么随便翻人家书包呢？”我小声地嘀咕一句。

“你说什么？”

“没。”我赶紧接过书，一看书名，笑了，《掌机王SP》？听妻子的口气，我还以为是《花花公子》呢！

“看这书怎么了。”我边翻书边问妻子。

“看这书怎么了？他现在已经不只是要玩游戏，连游戏杂志都开始看了，这样下去，他还有心思念书吗？还考不考大学？”

“原来是游戏杂志啊，这上面的游戏看上去挺好玩的，多漂亮啊，比我当年玩得那个什么《坦克》、《魂斗罗》有趣多了。”

“有没听我说话呢？你当年就是因为玩游戏才只有高中毕业的。”

“我，我，这，这能比吗，那时一年还没玩几回游戏呢。”

“你看，你看，你一年没玩几回就只高中毕业，要是现在给这儿子买了游戏机，他天天沉迷进去了，我看别说高中，初中都考不上。”

“这不可能，现在是九年义务教育。”

“不要打岔，你每次都这样。”

“好，好，我不对，刚刚说哪了？”

“刚刚说儿子看这书。”妻子指着《掌机王SP》。

“看看就看看嘛，总不能一直学习吧，劳逸结合嘛。”我转问，“不过，也不至于吧？就因为这事你打他干嘛啊？”

“加深他的印象，让他知道什么事能做，什么事不能做。”

“不用这样吧，玩游戏也不是什么坏事啊，开发智力呢。当初我也玩……”我正准备举自己的例子说明，却被妻子无情打断。

“别提你那上个世纪的事，就你现在这德性，一点说服力都没有，要是儿子将来像你这样，我和你没完。玩游戏怎么会没什么……”妻子也想举例说明，思索了片刻之后发现没有具有说服力的例子，只好作罢，转为独裁，“我不管，小孩玩游戏就是不对，就是不允许他玩。”

“万一他一定要玩呢？”

“他敢？”妻子加大声音，儿子在我怀里缩得更紧了。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

"这个，随你了。"我无奈屈服，我知道如果这样僵持下去，结果是一样的，我还得没饭吃——不仅是我，儿子估计也要跟着我一起挨饿，我爱莫能助地对儿子说，"儿子乖，以后别在你妈面前玩游戏。"

妻子听出这话中有话，怒："什么话这是？无论如何都不准玩，发现一次打一次。"

"这样的教育方式不对啊，我们要给儿子一个自由成长的空间，这样对他才更有利。"

"自由成长空间？这我当然知道，他要是干些有益的事我不反对，如果是错误的，我就必须纠正他，玩游戏就是错误的！"

"玩游戏怎么就是错误的了？"我感到很奇怪。

"怎么就不是错误的？没看到国家都禁了吗？我们家也不能不禁。"

"国，国家什么时候禁了？"

"昨天新闻看的。"

"昨天的新闻？"我开始回忆昨天的新闻，好像有这么一条是说一些带有暴力、血腥、色情的游戏禁止销售了，这种游戏该禁。"那只是一些内容不怎么好的游戏，你也别打击一大片啊，把所有游戏都扯上去了。那些游戏，我也不让儿子玩。"

"还有，游戏厅不是规定未成年人不准入内吗？儿子还没成年呢，不能玩。"

"游戏厅？那种地方是不能去，乌烟瘴气的，我也不准他上那去。这不，就是因为不能去游戏厅，才要买游戏机回来让他在家里玩啊，我们放心啊。"

"别趁机套我话。"

"你这种方式真的不对，记得小时候吗？妈不让你去采花，结果呢？"我知道妻子是为了儿子好，只是作法欠妥，我要对她晓之以理，动之以情，纠正她的错误思想。

"结果……结果我偷偷地采了一大堆，藏在山后的洞里。"妻子露出笑容，一脸得意的说，却不知已走进了我的圈套。

"你看，自己都是如此。你不让儿子玩游戏，儿子可能也会像你哦，做出一些'极端'的事来就难收场了，不要忘了这是会遗传的哦。"我一脸的坏笑。

"讨厌吧你，又来套我话。"妻子娇嗔地打我。

"所以嘛，独裁是不对的。"

"你说我独裁？"

"没，我刚才什么都没说。"

"那你说要怎么办？"妻子问我。

"让他做他想做的事啊，只要不违法。"

"那不行！"妻子不甘心，但口气明显软了下来。

儿子插口："妈，我保证做完作业后再玩。"

我抚摸着儿子，说："儿子真懂事，做得到吗？"

儿子点头。

我对妻子说："你看，这还担心什么。"

妻子还在犹豫。

儿子拿过《掌机王SP》，翻到目录，指着一排字，对妻子说："妈，我保证按书上写着做，这也是国家定的呢，如果我没做到，你就打我吧，我不哭。"

我和妻子朝儿子指得的那排字看去，只见上面写着：

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

原来还有这样的忠告，我现在才知道，说得都是理啊。我对妻子说，"你看，国家想得多周全啊，按着这样做肯定不会耽误学习，你就成全儿子吧。"

妻子说："既然这样，那好吧，你明天去给儿子买游戏机吧。"

儿子一阵欢呼，我问儿子："儿子，想要什么样的游戏机，爸给你买。"

"嗯，我要PSP。"

"PSP是什么？"

"PSP可好了，不仅可以玩游戏，还能听歌看电影。"

"这么好？要多少钱啊。"

"2000，我还要买游戏，《抓猴啦》可好玩了，满山的猴子耶，这样就可以不用去动物园看猴子了。"

"2000？"我大吃一惊，没想到游戏机要这么贵，"就没便宜点的吗？"

"我就要PSP我就要PSP嘛。"儿子向我撒娇。

"好，好，给你买还不行吗？"我转向妻子求助，"这钱，是不是我们一起出？"

妻子装作没听见，"什么？哦，我要去煮饭了。"

"喂——"妻子只留给我一个背影，唉，又做了一回冤大头，我无比怨念地看着开怀大笑的儿子。



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



文 NDS应援团－怀恋众黄昏
编 LIKY

又一个阳光明媚的周末，我照例收拾好东西准备到表哥家玩耍，顺带骗吃骗喝。午后的公车上人影稀少，我拿出自己心爱的松下CD机，装上一盘自己喜欢的《秋之回忆2》的OST感受天籁之音，百无聊赖的望着车窗外单调的街景，脑中海阔天空地胡思乱想。

忽然耳中传来的“GBA”、“SP”、“游戏”之类的声音打断了我的思路，对游戏相当敏感的我取下耳机，目光在空荡的公车上游走，试图找到这些声音的来源。原来在我对面的两个小学生模样的小孩在那里争论些什么，看着他们面红耳赤争论地模样，我突然来了兴致，索性关掉CD，静静地注视着他们，想看看他们究竟在争论些什么。

“你玩过GBA吗？你知道什么是GBA吗？”个头儿略高一点的小孩有些得意的说。

“我……我当然玩过了，上面的那个《马里奥》好好玩哦！”旁边的那个小孩着急地解释得。

“那你知道同样能玩GBA游戏，但是可以折叠的那种游戏机叫什么吗？”高个儿小孩颇有些傲慢。

“我知道啊，叫XP吧？”矮个儿小孩急切地想证明自己。

“你个瓜娃子（方言：傻子的意思）！XP那是电脑的操作系统，那个游戏机叫SP！”高个小孩脸上露出不屑的神情。

“可我怎么记得叫XP啊？好像就叫XP吧。”矮个小孩似乎有些委屈。

听到这里我强忍住笑，面带微笑的听他们继续说下去。

“我说SP就是SP嘛，你娃记住了，以后再这样说，你要被笑惨的。”高个儿理直气壮。

“可能是我记错了嘛。对了，你的XP，哦……不，SP可以给我玩一会儿吗？”矮个儿小孩眼里有种渴望。

“这个……”高个儿看了看车外，又看了一下自己的手表，“要到了嘛，以后再给你玩，行不？”

“我就玩一会儿，就一会儿，到了就还你。”矮个儿有些底气不足，但语气很是诚恳。

“嗯……”高个儿若有所思地望着车顶，眼睛转溜了一圈，痛下决心般地说到，“那好吧，不过不要给我弄坏了哦！”

“那是肯定嘛！”矮个儿斩钉截铁地说。

只见高个儿利索的从书包里拿出一个蓝色的GBA SP递给了他，一本正经地说道：“一定要小心哦！”

“我知道了，我知道了！”说这话的时候，矮个儿的眼睛里闪烁着光芒。

高个儿递出GBA SP之后，也把脑袋凑了上去，共同投入到了游戏的快乐中。

因为离他们有点远，我并不知道他们玩的是什么游戏，不过从他们的表情和动作，可以依稀地推断玩的是一款动作过关游戏。只见他们有时大呼小叫，有时又共同开怀大笑，有时高兴得手舞足蹈，有时又都默不作声，有时相互抱怨不停，有时又喃喃自语，听不清在说什么。但空荡的公车上始终弥漫着一种叫欢乐的空气。他们的神情很是专注，眼睛没有离开过GBA SP的屏幕，而嘴角也一直挂着一丝微笑。

我就这么静静地看着他们，静静地感受着他们的快乐，我没有出声，也不敢出声，生怕自己的言语打搅了他们。我忽然觉得如果这一刻即是永恒是多么的好啊，时间在这里凝结，快乐也在这里凝结。自然的，我想起了自己的小时候，想起了小时候与同学课间大谈游戏的快乐，想起了自己为了向某同学借MD玩而帮他义务做三天清洁的经历，想起了我们为了《霸王的大陆》里谁更厉害的问题争得面红耳赤的情景，想起了自己向同学炫耀才获得的新卡时的得意神情……往事如放电影般地在自己的脑海中一幕幕的闪过，如此的清晰，叫我如此的留恋。儿时的我们不也和他们一样吗？虽然他们现在的游戏条件比我们当年不知好了多少倍，但是有一点是可以肯定的，那就是我们都通过游戏获得了快乐。随着时间的流逝，或许这种快乐会慢慢地变成一种奢侈品，我们无法再找回与儿时同伴一起玩游戏的乐趣，但在我们的记忆深处这种快乐却是永不褪色的。也许在多年以后，这两个长大的小孩和我现在一样，在公车上，或者其它的场合看到了几个小孩沉浸在游戏中的情景，我想他们也会像我这样想起自己的当年，想起那些拥有纯粹快乐的童年日子吧。这一切多么像一个美丽的梦啊，我多么希望我们都沉浸在这个梦中，永远不再醒来！

不知过了多久，高个儿小孩的一声惊呼把我从沉思中惊醒，“糟了，坐过站了，赶快下车，不然就迟到了！”于是他飞快地收拾好GBASP，拉着矮个儿小孩的手慌慌张张的跳下了车门。看着他们逐渐远去的背影，我会心地笑了……

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

痛并快乐着

——我的掌上格斗路

文 阿猫 编 LIKY

我一直都认为，掌机是不适合玩格斗游戏的，伤的不仅是机子，手指也一样很受伤。但我却又是一直都在用掌机来玩格斗游戏，不是我自虐，而是被逼无奈。你可以想象一下，当街机厅里布满了学校的眼线，家中——嗯，家中就不要幻想了。在这种情况下，能有一台掌机可以让你玩游戏，还有什么好挑剔的呢？那些皮外伤受就受点吧，总比没有游戏玩，精神上受到巨大的折磨要好得多。对于此，我不怨什么，要怨就怨自己怎么就偏偏喜欢上了FTG。

追根溯源，我想起来了，怨自己是不对的，应该要怨那机厅老板。机厅是我游戏的启蒙地，但是我的"启蒙老师"只有三个。其中一个"启蒙老师"可以忽略不计，因为我对老虎机不感兴趣。另外两个，一个是《街霸》，另一个还是《街霸》。据说是因为老板被人给蒙了，才买回了两台一样的机子，但生意却意外的好，特别是双休日，去晚了连机厅都不一定挤得进去。所以，老板打心底感激那个蒙他的人。而我，打心底的恨那个蒙他的人，我现在每天搓破手皮按坏按键的玩掌机格斗，全都拜他所赐。不过，就连一款《街霸》都不一定玩得安稳，终于有一天，封条贴在了机厅门口，上面盖了个大印，公安部的。我的第一反应是，走错门了？第二反应是，没走错。接着，我就差点帮老板把那封条给撕了，还好理智尚存，与公安作对是不对的。就这样，我失去了惟一的一个游戏场所。那一天，我站在秋风落叶下的街头，有点伤感。

其实，没得玩并不可怕，可怕的是看得到却玩不到。若干年后，这种"可怕"就让我碰上了。重开的机厅并没有带给我快乐，因为，学校明确规定，不准进入。这一次来真的了，学校的"便衣"时不时的在机厅出没，就算是玩也是提心吊胆的，干脆，不去。我时常在机厅门口徘徊，我知道，这个时候，有无数双的眼睛隐藏在黑暗中，注视着我。他们的想法和我一样，就是进去，但我偏不，我进去了，他们开心了，我不开心。

一切都该有个转机的，转机的出现在于GB，它是救世主。当我看到GB的第一个反应是，怎么这砖头的颜色是白色的？接着，就差点真让GB变成砖头了。还好，和当年一样，理智尚存，要不然，自己也得跟着变砖头。这"砖头"挺好的，拿在手里有分量，质感强，而且还能玩游戏，更主要的是，还能玩《热斗96》。那时，《KOF》是主流，我正被机厅门口的那些"眼线"所困扰，无时不琢磨着怎么混进去，这下送来了GB和《热斗96》，无疑是雪中送炭。当然，别人的GB是不能白玩的，代价是要有的，而我没想到的是，代价竟然是要我也买一台和他联机。这个代价真的很惨重，花光了我几乎所有的积蓄。当我捧着GB和《热斗96》走出游戏店的时候，阳光很耀眼。这是最后的阳光，因为我必须转职成"地下党"。

我开始苦练《热斗96》，从机厅转过来的我，一下子无法适应GB，有几次都差点习惯性地将GB往桌上拍去，还好，每次都只是在半空中停下。正是因为游戏的神似，才会让我如此投入。虽然画面上只能让我看到一个简单的角色，知道这个人是谁，但招式，最重要的招式，保留无遗啊，这是让我最感动的地方。不过，感动归感动，招式能不能用得出来又是另一回事，GB——不，准确的说应该是掌机格斗游戏的出招，都不简单，很难做到随心所欲。因此，通常情况下都是看到电脑发出一个经典的招式，然后感动一下，在感动的同时，就中招了——不知道电脑会不会跟着感动。不过，有弊也有利，当我成功地按照想法使出一连套复杂的招式后，成就感也是玩街机所无法比拟的。可能厂商也是考虑到了掌机出招不便这点，将游戏的难度降得很低，我只需要用一两招就足以对付电脑，其它



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

多余的招式如同绣花枕头，中看不中用。而且电脑的AI也偏低，出招单一，多玩几次就能完全识破，此时，电脑只能充当陪练而非对手。

与电脑的对战自然是无法满足我的，好在那个怂恿我买GB的人与我之间的战斗从来都没有停过，感觉我和他就像是草薙与八神，不同的是，我们是对手的同时，也是亲密无间的战友。我们要躲过老师和家长，在一个安静的地方，对战。我们的实力不相上下，这是保持我们热情不减的重要因素，因为相互都是对手。我们之间的战斗，有个不成文的规定，就是都要使用同样的人，这样公平，输了也没话说。我们都很计较输赢，认为这是一种实力，是一种荣耀。从最初的使用不同的角色对战到使用相同的角色对战，都只是为了证明一点，我不比你差！这是一种竞争，良性的。我们不会因为输了一场，而做什么蠢事，有做蠢事的时间倒不如去反省一下为什么会输，下回怎么样才能赢。我们都在不断地钻研，但有一个很重要的问题被我们忽略了，我们的面太狭窄了，井底之蛙而已，所了解的只是对方，一旦换了一个对手，就无从下手。这一点，是在我连败给某个不认识的人N场以后得出的教训。连败之后，很失落，但很快我又恢复了往日的笑容，玩得开心就好，计较这么多干嘛，不是吗？当然，赢了，我更开心！都是自我安慰的话，谁都不想输。回到“我们”上来，我们之间，输赢各半。其实我们都是赢家，因为我们都很快乐。回忆也很快乐，赢的时候我不要写作业真得很舒服，当然，输的时候，就很痛苦了。

在某段时间，对NGP产生了无限的向往，因为那是纯粹的格斗主机，非常适合我。不论是初期的《KOF97》、《KOF98》还是后来的《SNK VS CAPCOM》，都让我产生了无限的遐想，我有时甚至会盯着杂志上那些卡哇伊的角色想入非非。但这终究只是个肥皂泡，SNK自己不争气，我是揣着钱也买不到NGP——游戏店不敢进货啊！直到数年以后，才让我实现了这个梦想，但这时已是GBA的天下。NGP在GBA面前显得无地自容，拥有GBA的我也只是偶尔玩玩NGP。NGP上的格斗比起GB，只能说是画面更加的细腻，其它的并没有很大的加强。

已过去了很多年，时至今日，GBA都将画上一个完美的休止符。GBA也出了不少的格斗游戏，但我所看上的仅两款：《街霸ZERO3↑》和《KOF EX2》。其实《街霸Ⅱ苏生》也是不错的，但在《街霸ZERO3↑》面前就相形见绌了。我的原则是，在同等游戏下，只玩品质好的不玩品质差的。《街霸Ⅱ苏生》和《街霸ZERO3↑》是属于同样的游戏，虽然一个是正统一个是分支，系统上也有些差别，但“根”是一样的，我将它们判定为同样的游戏。《街霸ZERO3↑》的移植可见CAPCOM的态度，惟一缩水的画面和语音也做到了尽善尽美。操作上没得说，如果不是因为GBA的按键严重不足，绝对可以给满分。但六键要求的《街霸ZERO3↑》对GBA来说是真得显得很无奈。大多数的招式使用困难，导致了我游戏时只好以“肉搏战”为主，必杀技？搓吧，就像中彩票，也许就让我搓出来了，不过正常情况下也只是落个被防住的结局，没防住十有八九就是因为时间到了他防御不能，当然，这种情况下是不扣血的。玩《街霸ZERO3↑》的成就感很高，因为电脑AI不低，这是少有的格斗游戏电脑AI高的，还好，可以无限接关，只是接关后，隐藏人物就没了，可见Capcom也不是个什么善角。在《街霸ZERO3↑》里，众多的隐藏人物是一个很大的卖点。对格斗游戏而言，每增加一个角色，就多出一种玩法，三十多个的可选人物，《街霸ZERO3↑》的耐玩性可不是随便说说的。

本来对《KOF EX》是抱着很大的希望，可惜没有相信鲁迅先生所言的“希望越大失望也越大”，现在不提也罢，不过《KOF EX2》总算给了我们一个满意的答卷。在玩《KOF EX2》的时候，有得时候会很着急，或者说是气愤，都是因为出招问题，比如有的时候明明知道对方要用什么招了，而自己也明白要怎么对付他，并输入了相应的指令，但偏偏就是不做出对应的招式，心里那个急啊，如果被对方反击了，更是心生无明火：你嚣张啥，我明明出招了，却变成这个！——这是我玩《KOF EX2》的常事。搓招问题是掌机的通病了，前面也说了那么多，就不重复。《KOF EX2》对每个角色的刻画都很到位，难度适中，一个很大的败笔出现在“忍”这个角色上，没有最终BOSS的风范，给人的感觉就像是无赖。如果让我客观的评价《街霸ZERO3↑》和《KOF EX2》，《街霸ZERO3↑》是属于“重度”的那一类的，而《KOF EX2》会更适合我，简单。

回首我的掌机格斗之路，虽然常常被郁闷的事情包围，但是我也从中获得了不少乐趣，用个词来形容我的掌上格斗生涯——痛并快乐着！我想，只要从中找到乐趣，我就是幸福的。



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

在掌机的都市中横行霸道

文 NW旅团ransoma 编 LIKY

开机。

放盘。

进入游戏。

当我把盘从PSP中取出收好，将4张印有伟人头像的百元大钞拍在BOSS面前时，心里终于踏实了。

我承认自己是个严重的《GTA》粉丝。第一次接触这个系列，还是和一个男生死党A男跑去网吧单挑《CS》，血战正酣之时，A男竟然退出玩别的去了。不喜网游的我，只得在机器里乱翻游戏。突然间发现机器里装有《GTA VICE CITY》。早已耳闻过其大名，今日有机会相见，便迅速点开，进入游戏。当我开着第一辆抢来的汽车在城市街道里横冲直撞时，那种发泄的爽快感一下子就满足了我暴力的里·人格。（NW旅团众：隐藏暴力女人格……），于是在后面的几个小时中，我慢慢地在VICE CITY中展开了自己的黑帮生涯。

自认为对"《GTA》系列"的接触起步较晚，家中的电脑破烂不堪，没有财力支持其升级，根本无法在PC上开展我的"匪帮生活"。希望于是寄托在那台宝贝般的PS2 39001上。等到PS2版的《GTA 圣安德列斯》上市后，我迫不及待地跑到游戏店里，抓了一张回来就喂给了DVD光驱。当我在城市中骑着自行车漫无目的的乱转，耍酷玩弄着各种特技，随意地撞车撞墙角时，我便暗暗地开始期待着能在掌机上玩到真正的《GTA》了。

在PS2的《圣安德列斯》里纵横，也只是2005年暑假的事而已，其实我第一次接触过了3D化的《GTA》后，便一直期待着这个系列能在掌机上开花结果。自从那次《VICE CITY》带给我了无比兴奋的感觉后，3个月内，那股劲头还未完全消失殆尽，ROCKSTAR公司就突然发布了GBA版的《GTAA》的消息。便携的《GTA》啊！大呼小叫，感天谢地之余，自然开始对这款未知的新作抱有一份极大的热情去期待。

在经过不短的一段时间等待后，我终于玩到了《GTAA》。R大神将"《GTA》系列"原本的感觉大幅缩水了。2D的俯视视角，人物比例偏小，调大了视角，对城市地形的掌握又缺少了全局感，看起来十分难受，对于习惯了本系列3D画面的玩家来说，这样的画面是让他们觉得非常别扭的。还有武器种类也少得可怜，每个武器的特色还不明显，子弹的射出的速度与FC版《魂斗罗》有得一拼，瞄准起来手感糟糕透顶。到后来我干脆使用棒球棍，在街上上演"百人斩少女"。加上城市地图不够大，阡陌交通未够班，行人和车辆的种类不够丰富，音乐曲目不够多，没有随意的RADIO……众多"《GTA》系列"的特色，在《GTAA》都没有得到良好体现，只是保留了系列的高自由度和开放式结构，这也是我能玩下去的最大的理由。不过毕竟平台是GBA，基于硬件条件限制和卡带容量的限制，R大神不敢轻易地放开手做，所以这样一款作品并没有带给我《GTA》应有的感觉。

今年4月，正值PSP发售5个月，我如获珍宝般地抱了一台黑色1.5版PSP回家。看到《永恒传说》中的RID在广袤的大地上乱跑时，我的思绪突然飞远了，盯着16：9的宽屏开始发呆，YY着另一些自己钟爱的游戏的PSP版：《鬼泣》、《恶魔城》、《天诛》、《怪物猎人》、《波斯王子》、《WE》，《生化危机》，还有《GTA》……不过，惊喜在这之后意外降临：《鬼泣》和《波斯王子》都在制作中；《WE》、《天诛》、《怪物猎人》直接公布了发售日，甚至有的现在已经发售了。而《GTA》新作《自由城故事》（在后文简称《LCS》）的消息公布，则将我为PSP软件攒钱的决心又提高了N层楼。（NW旅

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

团众：推倒富婆！）

话说回来，有GBA上那款《GTAA》的前车之鉴，我对R大神能否在PSP发售不到一年的时间内就在上面做出一款出色的《GTA》新作，其实信心并不大。短短不到一年的时间，R大神是否能将PSP的强悍机能完全掌握呢？此外，对于厂商的制作诚意我可不敢多想，毕竟PSP的普及量无法和家用机以及PC相比较，R大神也许对这个平台并不像家用机和PC那样重视。总之，这次的新作《LCS》，虽说十分期待，但是我在心里给自己暗示：期望越大，失望越大。尤其是当心中另一款神作"《WE》系列"的新作在PSP上发售后，玩家们褒贬不一甚至骂声一片的反应，让我心惊肉跳。于是我放弃了托朋友阿K从美国第一时间购买的机会，打算等发售后观望一下玩家们的反应，然后再考虑是否购入，免得花冤枉钱。

事后证明，我的这个选择还是有一定的风险的：《LCS》的素质比我预想的要出色，而拜托阿K购买的人又很多，因此等到我观望两天后打算购入时，阿K那里已经因为金钱透支而无力再继续购买了，只能由我自己汇款75美元后才能入手！之前为了避免被JS宰割，我只存了400人民币而已，可现在算起来，要是赶第一批入手的话，只要《LCS》在国内的价格还没有被炒起来，在国内购买可谓是比较划算的了。等到10月30号的时候，一个北京的朋友告诉我《LCS》已经到货，鼓楼的普遍价格在380到400上下浮动。还在我的承受能力范围之内。为了能尽快玩到这款游戏，我决定第二天就去抢购。次日到鼓楼一问，前一天还在400元的价格，今天全都飙到410～420以上了。贵10元20元也是贵，谁都愿意找便宜的买，我只好悻悻地离开鼓楼，找了家熟人店，花了400元拿下。

说了这么多我购买时的坎坷经历和市场行情，无非是想告诉大家，《GTA LCS》，的确是一款出色的PSP大作。按照拥有UMD正版XX套、攻略无数PSP游戏的伟大的《GTA》粉丝阿K的话说："《LCS》的各个方面无一不体现出这是一款货真价实的《GTA》。"的确，当进入游戏后，那种熟悉的《GTA》的感觉又回来了：城市、汽车、行人、武器、音乐，甚至是路边可以随意碾压撞飞的消防栓，都在告诉玩家这是一款真正的《GTA》续作。本作的3D画面虽然不能算是PSP上最出色的，但是PSP的强悍机能已经给掌机史上带来了惊喜，能在掌机上玩到这样的3D画面的游戏，玩家们应该感到满意了；偌大的城市地图，不会让玩家觉得自己的功夫施展不开；之前的传闻曾说《LCS》中行人将大幅删减，但当我在街上游荡时，虽然减少了家用机中随处可见的那种小团体聚集，但是行人仍可以说是络绎不绝；各式车辆仍然奔驰在自由城的马路上，从摩托车到垃圾车，从消防车到救护车，从老式轿车到越野SUV，丰富的车辆可以任玩家收集；任务依然丰富自由，可以是逃避警察追捕的通缉犯，可以是暗杀他人的杀手，可以是索要债务打手。几十种丰富的武器特点各异，从冷兵器的菜刀到6管格零式机枪，每种武器的使用效果都不一样，给玩家提供多种选择；10个电台，众多音乐曲目，让人感受到了地道的美国文化气息；针对PSP增加的CUSTOM TRACK功能，玩家还可以把自己喜欢音乐放入游戏中，在电台里收听；隐藏要素和分支任务也应有尽有，在完成主线任务的同时，玩家可以体会到和黑帮生活不同的感觉，不会让人感到单调和无趣，100%的完成度也并非易



事；街头随意交谈和火拼的NPC，配合各种即时演算的真实事件的发生，会令玩家感到自己身处活生生的自由城中……"《GTA》系列"特有的爽快感、高自由度和游戏性，借由上述种种的元素得以很好地体现在了掌机上。

游戏也并非十全十美，1.7G的容量中依然存在着令人不满意的地方：CUSTOM TRACK功能的使用，只能借助官方发布的软件，而不能随意读取MSD中的MP3，使用起来还是有点不便。另外在游戏中不能游泳，不能攀爬，不能买房，取消了健身房等一些生活场所，比较遗憾。还有武器的瞄准手感有待改进，这和PSP的按键不足多少有关系，而用摇杆控制车辆的行驶时，会让人感觉车辆轻飘飘的，不易驾驶……不过对于一款移动平台的掌机来说，其硬件条件终归是有限的。也许R大神在制作本作的时候仍旧有所保留，为的是以后可以推出品质更为优良的《GTA》续作。对此，我认为玩家们，尤其是《GTA》的FANS们不便苛求，不妨耐心等待更优秀的续作吧。不再多说别的了，作为"《GTA》系列"少有的女生粉丝，我将这款《GTA LCS》推荐给所有拥有PSP的玩家，祝大家在自由城中玩得愉快。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV

掌机游戏综合发售表

临近年末，各掌机上的大作也开始渐渐多了起来。当大家拿到这辑《掌机王SP》的时候，《洛克人EXE6》和《索尼克 冲刺》等大作应该都已经发售了，这两款游戏都足以让大家玩好一阵子了吧。12月1日NDS和PSP上都有重头作品推出，其中NDS的《史莱姆总动员2》是SE在NDS上的第二款作品，前作在GBA上曾经创下过不俗的销量，本作的成绩让人期待；而PSP的《怪物猎人 携带版》则是该系列第一次转战掌机平台，受关注程度也相当之高。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE

2005年

11月23日	洛克人EXE6 电脑兽古雷伽 ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ	Capcom	A・RPG	4800日元
	洛克人EXE6 电脑兽法路萨 ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	Capcom	A・RPG	4800日元
11月24日	金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技 金色のガッシュベル！友情の电击 ドリームタッグトーナメント	Banpresto	FTG	4800日元
12月 1日	超级大金刚3 スーパードンキーコング3	Nintendo	ACT	3800日元
12月 8日	召唤之夜 铸剑物语 初始之石 サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石	Banpresto	A・RPG	4800日元
12月15日	最终幻想Ⅳ ファイナルファンタジーⅣ	SquareEnix	RPG	4800日元
	鸡仔总动员 チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元

Nintendo DS

2005年

11月23日	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo	SLG	4800日元
	哈姆太郎 谜之Q 云上的？城 とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の？城	Nintendo	ACT	4800日元
	索尼克 冲刺 ソニック ラッシュ	SEGA	ACT	4800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！记忆力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！记忆力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！集中力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！集中力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！判断力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！判断力	Interchannel	ETC	3800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.5 网球 SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE テニス	D3publisher	SPG	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.6 聚会游戏 SIMPLE DSシリーズ Vol.6 THE パーティーゲーム	D3publisher	SPG	2800日元

话梅杂志&3DM-SMV

2005年

11月24日	滑雪小子 聚会 スノボキッズ パーティ	Atlus	SPG	4800日元
	泡泡龙DS バブルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
	甲虫格斗 锦标赛 甲虫格斗 ムシー1 グランプリ	RocketCompany	FTG	4800日元
	日本职业麻将棋士会监修 职业麻将NDS 日本プロ麻雀棋士会监修 プロになる麻雀DS	Success	TAB	3800日元
	超级黑巴斯鱼 动感捕捉 スーパーブラックバス ダイナミックショット	Starfish	SPG	4800日元
11月26日	哈里波特与火焰杯 ハリー・ポッターと炎のゴブレット	EA	ACT	4800日元
12月 1日	史莱姆总动员2 大战车与尾巴团 スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ团	Square Enix	A・RPG	4990日元
	口袋棒球8 パワプロクンポケット8	Konami	SPG	4980日元
	龙珠Z 舞空烈战 ドラゴンボールZ 舞空烈战	Bandai	FTG	4800日元
	超级猴球DS スーパーモンキーボールDS	SEGA	ACT	4800日元
	幸运之星 激萌训练 らき☆すた 萌えドリル	角川书店	ETC	4800日元
	美丽祭师二人组DS ふたりはプリキュア マックシャート DANZEN! DSでプリキュア 力を合わせて大バトル!!	Bandai	ACT	4800日元
12月 8日	甲虫王者 通往冠军之路 DS 甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道 DS	SEGA	RPG	4800日元
	牧场物语 精灵驿站 女生版 牧场物语 コロボックルステーション for ガール	MMV	SLG	4800日元
	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo	RAC	4800日元
12月15日	Crokect! DS 天空的勇者们 コロッケ! DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
	哈罗机器人 行动 ハロボッツ アクション!!	Sunrise	A・RPG	4800日元

PlayStation Portable

2005年

11月23日	牧场物语 中秋满月 男孩版&女孩版 牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	MMV	SLG	4800日元
11月24日	FIFA06 FIFA06	EA	SPG	4800日元
	狂热噗哟噗哟2 ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元
11月29日	机关 Tokobot	Tecmo	ACT	29.99美元
12月 1日	怪物猎人 携带版 モンスターハンター ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
	古惑狼 赛车世界 クラッシュ・バンディクー がっちゃんこワールド	Vevendi Universal	RAC	4800日元
12月 8日	激・战国无双 激・战国无双	Koei	ACT	5280日元
	潜龙谍影Acid2 METAL GEAR ACID2	Konami	TAB	4980日元
	最强 东大将棋 携带版 最强 东大将棋 ポータブル	毎日Communication	TAB	售价未定

诂梅杂志&3DM-SMV

VOL.29

口袋光环

精彩内容导视

GBA新作集锦



收录新作影像：《超级大金刚3》,《最终幻想IV》,《口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队》,《哈利·波特与火焰杯》等游戏。

NDS新作集锦



收录新作影像：《众乐乐大全》,《马里奥赛车DS》,《银河战士Prime 猎人》。

PSP新作集锦



收录新作影像：《福福之岛》,《机关》,《星球大战前线》,《自由奔跑》,《EXIT》。

热血最强



——《洛克人EXE5 加内尔小队》秒杀BOSS方法演示

继上次《布鲁斯小队》的秒杀演示后，这次让我们看看原作者在另一个版本中的精彩表演吧。

劲作推荐





历经艰辛的主人公终于真正和女友走到了一起，
让我们看看游戏中的主人公是如何为大家诠释什么叫作爱情的吧！

话梅杂志&3DM-SMV

一等奖

1名　奖品：SONY PSP掌机（豪华版）

二等奖

1名　奖品：神游iQue DS双屏掌机

三等奖

3名　奖品：全球同步上市的iQue micro

四等奖

3名　奖品：小神游SP

这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖


尤娜挂饰手机绳

《FFX》金属封面笔记本

纪念奖

300名

奖品：四款精美奖品随机抽取


游戏主题T恤


运动护腕

只要在2005年12月16日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中241页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020"您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第31辑上公布，敬请关注。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.30



12月11日

全国上市

超值赠品

游戏主题台历



口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，
敬请关注口袋光环

口袋光环
POCKETHALO
vol.30

下辑重头

劲作攻略套餐

洛克人EXE6（GBA）
马里奥和路易RPG2（NDS）
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团（NDS）
怪物猎人 携带版（PSP）

……更多精彩，敬请期待

幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿











定价：12元

ISBN 7-88488-573-5

9 787884 885732

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及刚刚上市的神游micro，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第30辑将公布28辑中奖名单。

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品